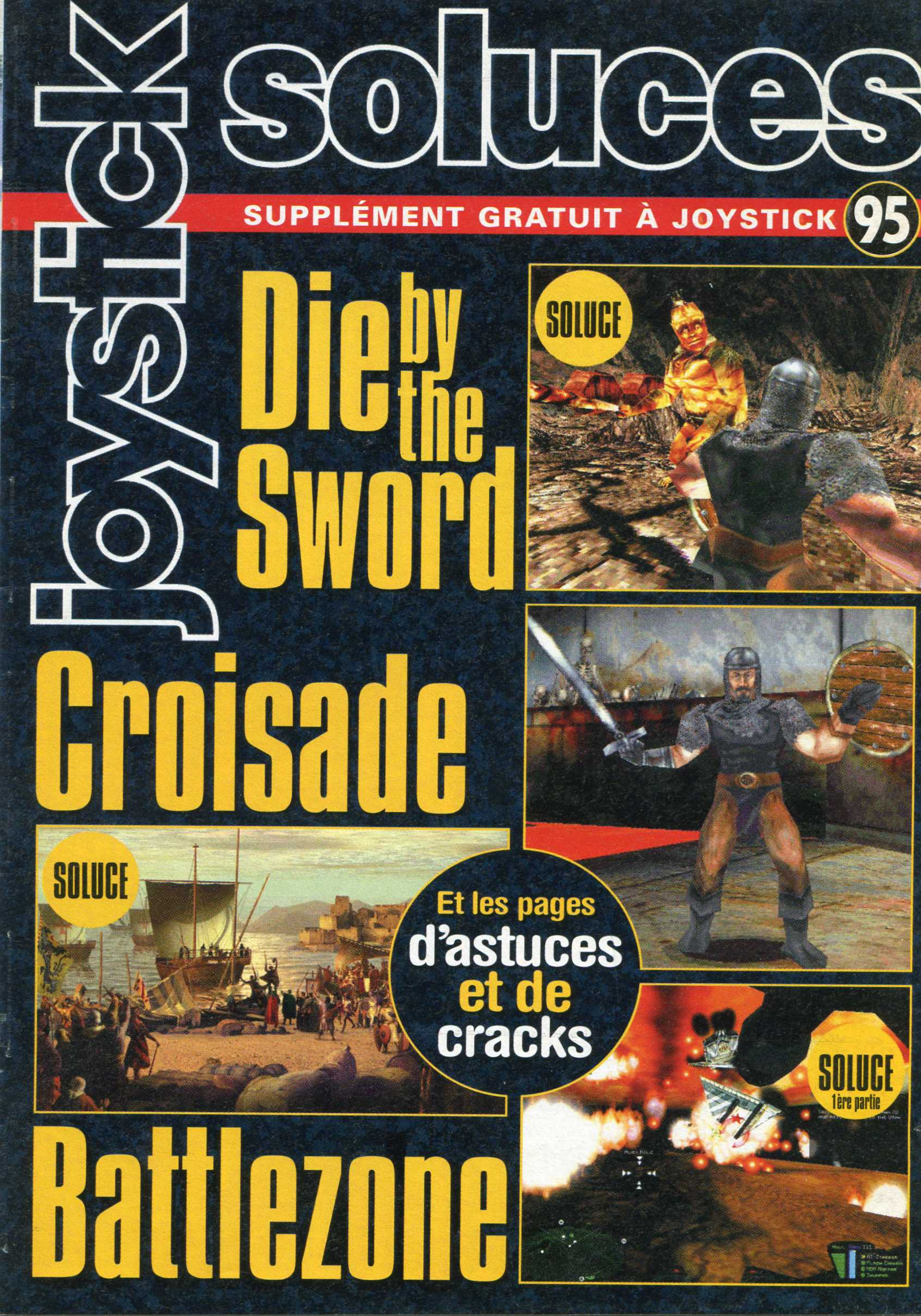
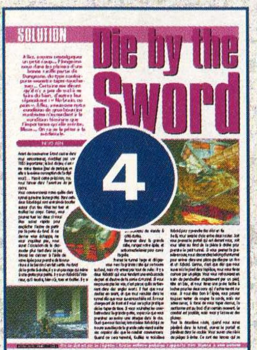
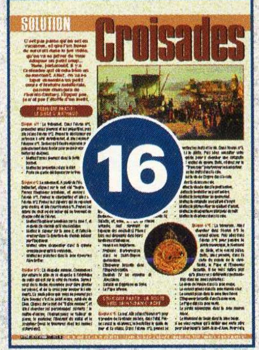


joystick
soluces
SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK
95
Die by the Sword
SOLUCE
Croisade
SOLUCE
Et les pages
d'astuces
et de
cracks
Battlezone
SOLUCE
1ère partie


Scrap
30/30
Pilot
06/10
Secure relic at Nav. Alpha 02
and return with it to the Utah
Alien Relic
Hull
111
AT-Stabber
Flash Cannon
MDM Mortar
Thumper

sommaire







A cause d'un leger problème de place, donc vous ne trouverez, dans ce numéro, que la première partie de la solution de Battlezone. Oui, je sais, pour finir le jeu c'est un peu ennuyeux d'attendre septembre, mais bon, de toute façon, vous n'allez pas avoir beaucoup le temps de jouer pendant les vacances et ça nous donne un espoir de vous retrouver en septembre.





édito

C'est incroyable à quel point la Coupe du monde m'exaspère. Non pas que je n'aime pas le foot, OK, je n'aime pas ça, mais plus que tout, ce sont les commentaires qui m'énervent. Je ne sais pas pour vous, mais moi j'ai envie de les tuer. Tiens, j'entends les maquettistes crier à l'instant «Match nul !». Viendraient-ils de réaliser que tous les matchs sont nuls ? Allez, je vais allez voir ce qu'ils font, les maquettistes. «C'était qui qui jouait ?». «Tiens, tu me passes une bière ?». «Eh, Linos, cette page est montée à l'envers». «Elle a du retour, la vache». «C'était la Norvège contre l'Écosse». «Ben, il faut la remonter à l'endroit». «Ooooh l'arbitre». «Y a encore des bières ?». «Ahaha, y s'appelle rectal le joueur, ahah». «T'es assis sur l'ouvre-bouteille, Marie». «Ah, je me disais aussi». «Ahah, rectal, j'y crois pas»... Oh le foot ! Bon ben, s'il y a des pages en noir et blanc dans ce Booklet, c'est pas de ma faute... Oh le foot !

Lord Casque Noir

JOYSTICK SOLUCES 95
est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 86 00
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur Délégué Adjoint : Pascal Traineau
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Céline Guise (kika@joystick.fr), Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Laurent Sarfati (pom2ter@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique : A. LAnglois

Maquette : Hervé Drouadène, Christophe Gourdin, Jah Rastafaraï
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou, Michèle Jeanjean
Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 95 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse

Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ?
Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : "Joystick Soluces", 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles.

SOLUTION

Die by the Sword

Allez, soyons nostalgiques un petit coup... Plongeons-nous dans les plaisirs d'une bonne vieille partie de Dungeons, du type couloir-porte-monstre-taper-toucher-tuer... Certains me diront qu'il n'y a pas de mal à se faire du bien, d'autres leur répondront : « No brain, no pain ». Allez, assumons notre condition de gros bourrins machistes n'accordant à la condition féminine que l'importance qu'elle mérite. Mmm... On va se la péter à la médiévale.

NIVO AIN



La machine-laser.

Avant de commencer à tout casser dans ce que vous rencontrerez, n'oubliez pas une chose TRES importante ; le but du jeu, c'est de retrouver votre femme (pas de panique, vu son look, elle a la même conception de la diplomatie que vous)... Passé cette précision, nous pouvons nous lancer dans l'aventure du jeu de massacre.

Vous commencerez votre quête dans un large tunnel qui mène à une grotte. Dans celle-ci, il y a deux Kobold qui sont en train de bouffer autour d'un feu. Allez les tuer et fouillez les corps. Certes, vous pourrez tuer les deux si vous êtes assez rapide pour empêcher l'autre de partir par la porte du fond. Si ce dernier vous échappe, ne vous inquiétez pas, vous aurez l'occasion de le dessouder plus tard dans le jeu.

Brisez les caisses à l'aide de votre épée pour prendre de la nourriture si le besoin s'en fait sentir. Au fond de la grotte à droite, il y a un passage qui mène à une grotte plus petite. Il y a un Kobold à l'intérieur, qu'il faudra, bien sûr, tuer et fouiller. Il y a un morceau de viande à côté du feu.

Revenez dans la grande salle, rangez votre épée, et actionnez le levier pour ouvrir la grille.

Prenez le tunnel large et dirigez-vous vers la grande salle qui se trouve au bout, mais n'y entrez pas tout de suite : il y a deux Kobolds qui vous tendent une embuscade de part et d'autre de la sortie du tunnel. Si vous ne pouvez pas les voir, c'est parce qu'ils se tiennent dans des angles morts. Il faut que vous sautiez en avant, et que vous reculiez dans le tunnel dès que vous aurez touché le sol. Ils vous chargeront de front et il vous sera plus pratique de les taper de face. Si vous souhaitez les combattre dans la grande grotte, soyez sûr que vous prendrez au moins une attaque dans le dos. Quoi que vous fassiez, le troisième Kobold qui se trouve au milieu de la grande salle viendra aider ses copains dès que le combat commencera. Quand ce sera terminé, fouillez le troisième Kobold pour y prendre des clés en fer.



Mefiez-vous des dalles électrifiées.

De là, vous avez le choix entre deux routes. Soit vous prenez le portail qui est devant vous, soit vous allez au fond de la pièce à droite pour prendre le petit tunnel. Si vous prenez la première route, vous descendrez le long d'un tunnel pour arriver dans une pièce gardée par un Orc et un Kobold. L'ennui, c'est que dès que vous aurez mis le pied dans la pièce, vous vous ferez coincer par un piège. Vous vous retrouverez en train de pendouiller stupidement par un pied, tête en bas, et vous ferez une proie facile à locher pour les deux cons qui s'acharneront sur vous. Si vous êtes bon à l'épée, vous pouvez toujours tenter de couper la corde, mais vos adversaires, à force de vous taper dessus, la sectionneront au bout d'un certain moment. Le combat est jouable, mais vous y laisserez des plumes.

Pour la deuxième route, quand vous aurez pénétré dans le tunnel, ouvrez le portail et pénétrez dans le couloir. Vous aurez une série de pièges à éviter. Ce sont des lances qui se


La salle du monolithe.




La deuxième fontaine se révèlera n'être qu'un piège.

projettent à grande vitesse sur votre personne lorsque vous passez devant. Pour éviter les premières qui sont dans le sol, il faut que vous sautiez au-dessus en prenant votre élan. Vous trouverez d'autres lances dans le mur. Pour celles qui sont placées en hauteur, il vous suffit de passer devant en vous accroupissant, et de sauter par-dessus celles qui sont au niveau du sol. Profitez de la salle gardée par un Kobold pour vous restaurer et prendre la potion de soins. Au bout de la deuxième route, vous arriverez dans la salle du piège de la corde, sans pour autant tomber dedans. Il ne vous restera qu'à éliminer l'Orc et le Kobold. Sur l'Orc, vous trouverez une clé en fer.

Ouvrez la porte, prenez le couloir en n'oubliant pas de prendre la potion de soins qui se trouve derrière une toile d'araignée, et pénétrez dans la salle du débarcadère. Sur place, il y a deux Kobolds et un Orc. Tuez tout le monde, cassez les caisses et fouillez les corps. Puis, montez sur le radeau et coupez la corde qui le retient.

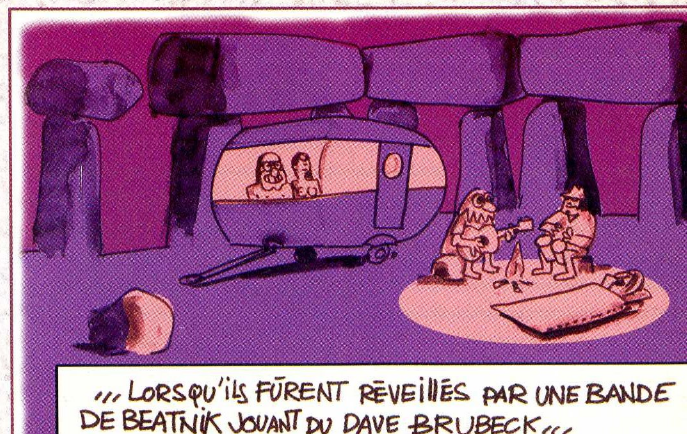
NIVO DEU

Partez du principe que le type qui est sur votre écran est lourd, et ce, dans tous les sens du terme. Donc, si vous avez l'excellente idée de tomber à la baille, vous aurez une forte tendance à couler. Vous n'aurez que peu de temps pour pouvoir vous agripper sur le rebord de votre embarcation. Je vous dis ça parce que le niveau commence par un combat sur le radeau, avec un batracien vert de deux mètres de haut. Quand vous l'aurez dessoudé, vous pourrez toujours le fouiller pour prendre le poisson qu'il a sur lui. A partir de là, vous avez deux options. La plus simple consiste à rester tranquillement sur le radeau, et à attendre qu'il s'échoue sur la berge qui se trouve plus loin.

La deuxième solution consiste à sauter sur le rebord qui se trouve sur la gauche. Quand vous y serez, actionnez vite le levier qui est près de la berge afin de dévier le radeau vers l'accès que vous venez d'ouvrir. Puis, actionnez le levier qui est derrière vous pour ouvrir la herse qui bloque le passage. Prenez le tunnel qui vient de s'ouvrir, et vous vous retrouverez sur la berge où le radeau devait aller avant que vous ne le détourniez.

Quel que soit le choix que vous aurez fait, à votre arrivée dans cette salle, vous vous ferez accueillir par un Trog. Après l'avoir tué, vous pouvez en profiter pour tuer l'autre qui est en train de dormir plus loin dans la grotte. Allez au fond à droite et entrez dans le tunnel. Vous arriverez dans le couvoir des Trogs. Là, vous verrez la femelle dominante en train de monter la garde devant ses œufs. Vous pouvez la tuer et casser ses œufs ; Il y a un de ses petits qui sortira de l'un des œufs. Il est inoffensif et, vous reconnaissant comme étant sa mère, il vous suivra partout (ne vous inquiétez pas, il vous lâchera dès qu'il ne pourra plus franchir d'obstacles trop hauts ou trop éloignés). Une fois votre combat et votre adoption finis, allez de l'autre côté du bassin couveur, et fouillez le cadavre du Kobold qui traîne plus loin. Vous trouverez sur lui un anneau de protection qui vous rajoutera 30 % de protection en plus.

Revenez dans la salle principale et sautez dans le tunnel qui est au centre de la paroi du fond. Vous descendrez vers des cascades, et il vous faudra franchir le cours d'eau en sautant de rocher en rocher. Engagez-vous dans le tunnel qui se trouve de l'autre côté, et courez devant vous. Le sol se dérobera sous vos pieds. Une trappe se sera en effet ouverte sur une petite fosse où un Trog vous attend. Vous pouvez toujours le descendre avant de continuer. La suite du tunnel sera truffée de pièges du type lances dans le mur. Comme d'habitude, il vous suffit de sauter au-dessus pour les éviter, ou de passer dessous si elles sont placées en hauteur. Vous



SOLUTION DIE BY THE SWORD



Il faudra casser la verrière pour aller attaquer le maître.



Changa est le plus redoutable des adversaires au combat.

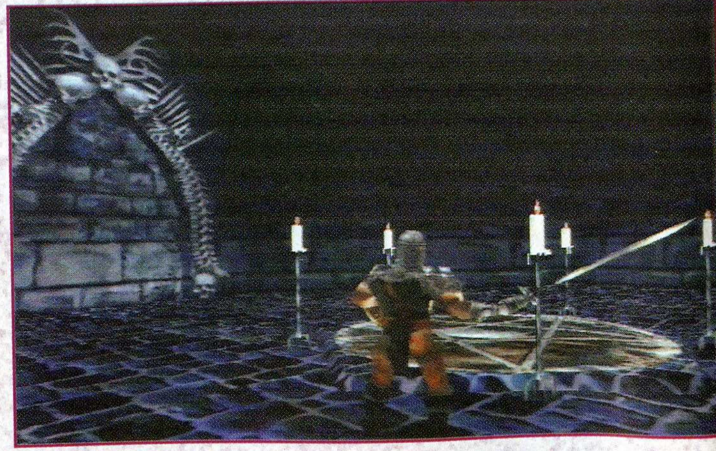
arrivez dans une salle gardée par deux Orcs. Ils surveillent l'accès à l'ascenseur qui vous mènera vers l'étage et le niveau supérieurs. Quand vous les aurez tués, allez actionner la corde qui pend à côté de la cage d'ascenseur, puis montez rapidement dans la cabine avant qu'elle ne s'élève.

Si vous avez dévié la trajectoire du radeau au début du niveau, vous le retrouverez échoué sur la berge de cette salle. Remontez dessus, et allez rapidement vers la droite du radeau. Le courant vous emportera vite vers les chutes d'eau qui sont plus loin, et il faudra que vous sautiez rapidement dans le tunnel qui est sur la berge de droite. Au bout du tunnel, il y a une potion de soins complets. Pour revenir vers l'ascenseur, il vous suffit de vous laisser tomber de l'autre côté. Vous arriverez dans la grande salle du début du niveau, et il ne vous restera qu'à refranchir le cours d'eau près de la cascade, puis le tunnel piégé.

NIVO TROA

Dès que la cabine élévatrice sera arrivée devant le palier de l'étage supérieur, sautez hors de celle-ci : ce sont des Kobolds qui l'élèvent grâce à un treuil, et dès qu'ils vous verront, ils lâcheront tout ! Rester à l'intérieur signifie une mort assurée. Dès que vous serez sorti, les Kobolds vous attaqueront. De plus, ils seront aidés par un Orc. Tuez-les tous, et fouillez l'Orc. Prenez la clé en laiton. Si vous avez un peu morflé au cours du combat, fouillez les autres corps et prenez tout ce qui pourra vous faire manger. Vous trouverez aussi de la nourriture dans les caisses qui sont entreposées. Allez ouvrir la porte à l'aide de la clé, et sortez votre arme avant d'entrer. Notez que pendant le combat, vos ennemis peuvent tomber dans le précipice qui se trouve autour de l'ascenseur qui vous a permis de monter à l'étage. Si ce sont les Kobolds qui tombent, ce n'est pas trop grave, dans la mesure où ils n'ont que de la bouffe sur eux. En revanche, si l'Orc vient à tomber dans le vide, vous êtes bon pour recharger votre partie au début du niveau. En effet, une fois que l'Orc sera tombé, vous ne pourrez prendre la moindre clé et, de fait, vous aurez beaucoup de mal à ouvrir la porte suivante.

Quand vous aurez pénétré dans la salle suivante, vous verrez un Kobold se casser sur un chariot. Inutile de faire attention à lui pour le moment, occupez-vous plutôt des deux Orcs qui vous tombent dessus. Fouillez les corps et cassez les caisses pour chercher des vivres. Inutile de tenter de passer dans les petits trous qui sont dans le mur ; vous êtes bien trop gros, et, même accroupi, vous ne pourrez pas passer. Ce n'est pas la peine non plus de trouver un quelconque passage par la voie ferrée du wagonnet. Prenez le tunnel dont l'accès se trouve sur le mur du fond, à gauche. Vous arriverez dans une salle où se trouvent deux torches et une caisse en bois contenant une potion de soins. Empruntez le tunnel qui se trouve face à vous en entrant, et ne prenez la potion de soins que si vous êtes vraiment dans un trop sale état. Montez dans le tunnel, et allez observer la salle de torture qui se trouve au-dessus. Vous y verrez un Kobold en train de se faire torturer par deux Orcs. Ouvrez la porte et sortez rapidement votre arme, vu que les Orcs vous chargeront dans la seconde qui suit votre entrée. Tuez tout le monde, y compris le Kobold pendu si ça peut vous faire plaisir. Notez que si vous ne le blessez pas et que vous coupez la corde qui le tient captif, il entamera une danse de joie et ira vous chercher une caisse où se trouve une potion de soins complets. Vous pourrez toujours attendre l'assaut des Orcs en restant dans le tunnel, ça évitera qu'il y en ait un qui vous tape dans le dos. Fouillez les corps pour trouver une clé en fer sur l'un des deux tortionnaires. Allez ouvrir la porte verrouillée à l'aide de la clé que vous avez trouvée sur l'Orc, et engagez-vous dans le tunnel.



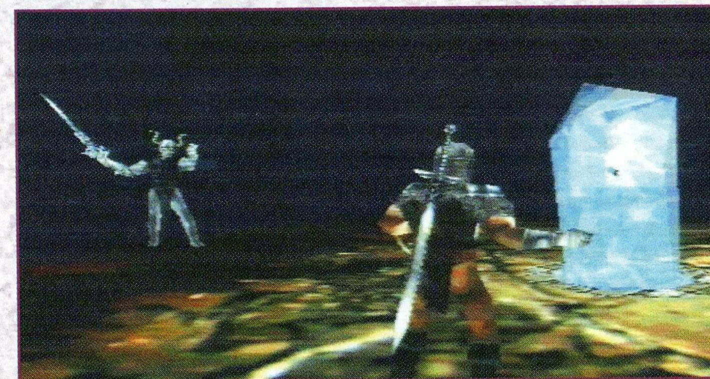


Il ne faut pas rester trop longtemps sur les blocs de pierres, sinon ils se mettent à tomber dans le lac de lave qui se trouve en dessous.

Après votre montée, vous arriverez dans une pièce où se battent une Mante et deux Orcs. N'entrez pas pour le moment, laissez-les s'expliquer et quand la Mante aura gagné le combat, allez vous battre contre elle. Méfiez-vous, c'est un adversaire redoutable. Quand vous aurez fini d'en découdre avec elle, fouillez les corps des Orcs pour y trouver de la nourriture si le besoin s'en fait sentir.
Si vous avez été attentif, il y a une corniche, à droite de l'entrée de cette pièce. Mettez-vous devant la hauteur la plus accessible, et escaladez-la. Vous aurez ainsi accès à la galerie des Mantes. Engagez-vous, montez le long du conduit, et sortez votre épée au moment où vous arrivez devant la salle où se trouvent deux Mantes. Le problème, c'est que si vous combattez dans le tunnel, les angles pris par la caméra vous cacheront vos adversaires. Le mieux, c'est carrément de se jeter dans la salle qu'occupent les deux Mantes. Tuez-les, et buvez sans crainte le contenu du flacon qui est posé sur le sol de cette salle. C'est une potion de rétrécissement (vous vous retrouverez avec une voix plus haute d'une octave). Redescendez dans la salle des tortures, et empruntez le tunnel qui est à droite de la porte qui menait aux Mantes. Vous vous retrouverez au milieu d'un carrefour de petits conduits que vous pourrez emprunter tranquillement, maintenant que vous avez la bonne taille. Revenez dans la salle des tortures. Vous pouvez prendre le petit tunnel, ou le grand qui se trouve à droite de la porte que vous avez ouverte avec la clé en fer de l'Orc. Il faut que vous arriviez dans une salle où se trouvent des torches et des cruches au milieu de la pièce. Vous devez voir



La forge.



Pour gagner contre le maître, il faut libérer votre copine en tapant sur le cristal qui la tient prisonnière, et il faut se méfier des tentacules invoqués par le maître.

quatre trous dans les murs et prendre le deuxième tunnel sur la droite. En principe, vous arriverez dans une pièce où deux Kobolds montent la garde. Tuez-les, traversez la salle, prenez le tunnel, et vous arriverez dans une autre chambre où se trouve un chariot. Montez dessus et actionnez le levier qui est sur les planches. Le chariot s'engagera dans un tunnel. Vous traverserez une première grande salle, surtout ne descendez pas puisque c'est la première salle que vous avez rencontrée après celle de l'ascenseur. Traversez-la, et laissez-vous emmener dans la pièce suivante. Quand vous aurez franchi la herse, sortez votre épée et sautez du train. A ce moment, les effets de la potion de rétrécissement seront terminés, ce qui n'est pas plus mal, puisque vous aurez à combattre un Ogre. Tuez-le et fouillez-le pour prendre le fausset (c'est le robinet de bois que l'on fixe sur un tonneau de vin, bande d'ignares). Pendant que vous y êtes, mettez le fausset sur le tonneau du centre, et entrez dedans.

NIVO CATTRE

La première chose que vous verrez quand vous serez arrivé sur place, c'est un Orc en train de se battre contre une Mante. Sortez votre épée et mettez-les d'accord. Il se peut que les deux belligérants ne vous voient pas à votre arrivée. Si c'est le cas, laissez-les s'expliquer et prenez le vainqueur. Fouillez le corps de l'Orc pour y trouver une clé en laiton. Restez sur vos gardes ; lorsque vous aurez fini de faire les poches de l'Orc, une autre Mante vous tombera dessus. Cette saloperie viendra du trou qui est dans le plafond, tuez-la, prenez le tunnel qui est en face et entrez dans la salle des tapisseries. Il y a deux tunnels qui partent de la salle. L'un des deux est partiellement obstrué par des décombres. Prenez le tunnel qui est en bon état, et suivez-le jusqu'à ce que vous aboutissiez devant une porte. Ouvrez-la grâce à la clé de l'Orc, puis dégainez immédiatement votre arme. Il y a un Ogre et un Orc à l'intérieur. Aussi, il sera plus pratique pour vous de tuer vos adversaires dans le tunnel. Entrez dans la pièce et si votre santé en a pris un coup, prenez la nourriture que vous trouverez dans la caisse. Quand vous serez à l'intérieur de la salle, un autre Ogre arrivera et se mettra à vous attaquer sauvagement dès qu'il verra son pote mort étalé sur le sol. Si vous vous sentez encore mal en point, prenez la potion de soins complets qui se trouve dans l'une des jarres.

SOLUTION DIE BY THE SWORD



Allez casser le pupitre de la pompe à eau.

Engagez-vous dans le tunnel d'où venait le deuxième Ogre. Vous arriverez devant une porte, ouvrez-la, et dégainez. Il y a deux Orcs qui sont en train de dormir dans cette salle. Dès que vous passerez près d'eux, ils s'éveilleront et vous attaqueront. Tuez-les, fouillez-les, et prenez la clé en fer. Prenez la porte de l'autre côté de la pièce, et allez dans le tunnel. Vous arriverez devant une autre porte. Ouvrez-la, sortez votre arme.

Il y a trois Orcs dans cette salle. Restez dans le tunnel, et arrangez-vous pour gérer votre combat en tenant vos ennemis face à vous. Si vous vous sentez mal, l'un des Orcs porte sur lui un peu de nourriture. La porte qui est dans cette salle est verrouillée, aussi, retournez dans la salle des tapisseries, et prenez l'autre tunnel.

Vous arriverez dans la salle des tentacules. Vous devez atteindre la sortie de cette pièce : elle se trouve sur le mur qui est en face de vous, et vous aurez à franchir un fossé rempli d'eau où gesticulent trois tentacules géants bleus. Il y a trois façons de franchir cet obstacle.

-Soit vous êtes rapide et agile, et vous réussissez à franchir la pièce en sautant par-dessus le précipice en évitant les tentacules.

-Soit vous choisissez de tomber dans le fossé. Restez très près de l'un des tentacules, et tapez-le. Il vous servira de bouclier contre les deux autres, mais vous ne pourrez pas le tuer. Tout ce que vous pourrez obtenir, c'est de l'immobiliser un moment. Quand vous en aurez neutralisé un, répétez l'opération sur les deux autres. Puis remontez vite sur la plate-forme avant qu'ils ne se réveillent. Il ne vous restera plus qu'à franchir le fossé en sautant par-dessus.

-Soit vous avez beaucoup de chance, et il vous suffit de vous placer au bout de la plate-forme, et d'attendre que l'un des tentacules vous attrape et vous dépose de l'autre côté. Notez que cette méthode est un peu hasardeuse, dans la mesure où vous subirez des dommages à chaque fois que vous vous ferez attraper. De plus, les tentacules ne se sentent absolument pas obligés de vous faire franchir la fosse ; ils peuvent très bien vous faire tomber dedans, ou vous remettre sur le mauvais côté de la salle.

Quand vous serez arrivé de l'autre côté de la salle, engagez-vous rapidement dans le petit tunnel qui est au milieu du mur, avant de vous faire attraper de nouveau par un tentacule.

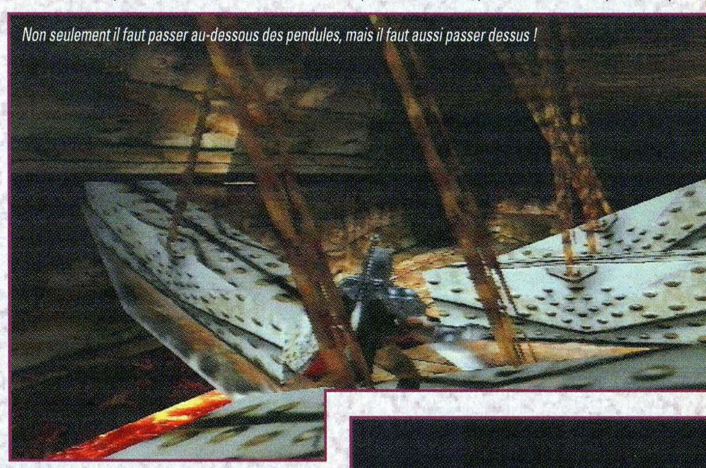
Avancez dans le tunnel et vous arriverez dans une salle où se trouve un monolithe, ainsi qu'une Mante. Combattez-la, et usez de la potion de soins si le besoin s'en fait sentir. Entrez dans le tunnel sombre, celui qui est à droite en entrant. Dès que vous commencerez à distinguer la petite salle qui se trouve au bout du corridor, vous vous ferez attaquer par deux Mantes. Tuez-les, entrez dans la salle, et prenez la potion de soins qui est dedans. Continuez à fouiller le sol de cette pièce, vous trouverez une amulette de protection, elle vous blindera correctement. Remontez dans la salle du monolithe, et prenez l'autre tunnel.

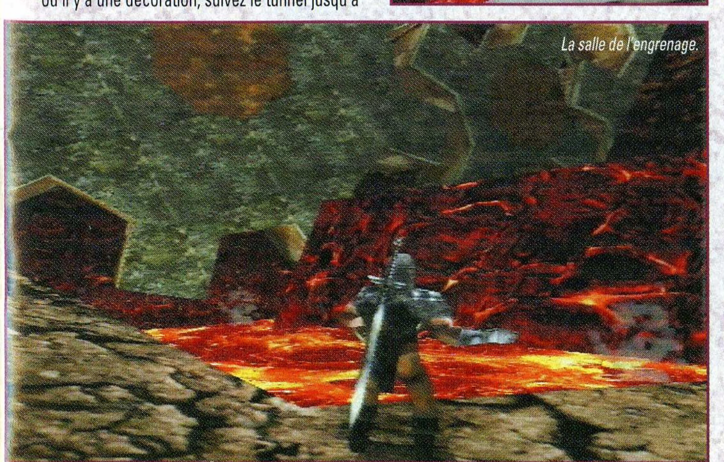
Vous vous retrouverez engagé dans une cinématique lorsque vous arriverez devant un trou dans la paroi (vous verrez ce qui ressemble à votre femelle se faire téléporter un peu plus loin dans le Donjon). Continuez à avancer dans le tunnel. Vous arriverez dans une pièce où il y a deux portes ; elles sont verrouillées, et il sera inutile d'essayer de passer par celles-ci. En revanche, un brusque dénivelé vous mènera vers la salle du culte où le Shaman Orc a fait disparaître la femelle que vous vous étiez mise au frais. Ouvrez la porte du temple, et dégainez tout de suite votre arme, le garde du Shaman, et le Shaman vous sauteront dessus. Il vous sera plus facile de commencer à abattre l'Orc en armes. Par contre, le Shaman sera plus dur à buter. Il vous lancera des boules de feu en vous entraînant dans les gradins du temple. Restez proche de ce salopard, il est assez facilement dessoudable. Le seul problème, c'est que vos coups violents le feront changer de place. Fouillez le garde et le Shaman. Et vlan ! Non seulement vous vous retrouverez en possession



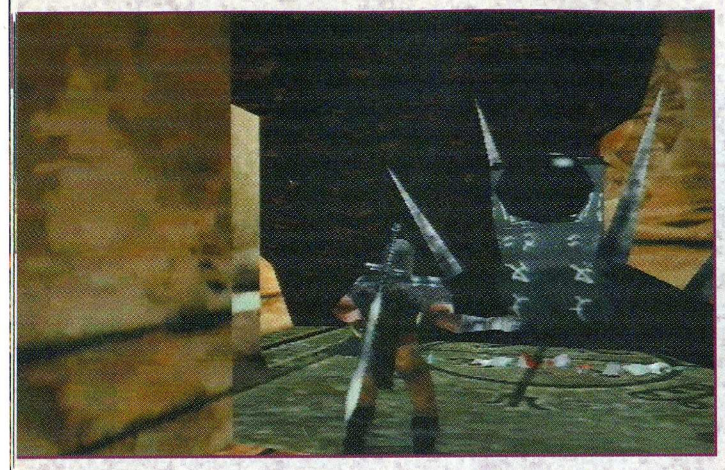
du passe-partout général de toute la caserne des Orcs, mais en plus, vous vous retrouverez transformé en Shaman. Quand vous en aurez terminé, allez dans la salle qui se trouve derrière l'autel. Vous verrez un gros type tout blanc un peu bizarre. Libérez-le (touche action) grâce à votre passe-partout, et surtout, mettez de côté votre gros-billisme abrutissant : NE TUEZ PAS LE BIBENDUM SHAMALLOW.
L'espèce de gros mutant vous demandera de le suivre. Avant de l'accompagner, comme il réussira à grimper sur une corniche qui vous sera inaccessible, il vous donnera rendez-vous dans la salle du monolithe.
Continuez à avancer dans le tunnel où le mutant vous a laissé, et ouvrez les portes que vous rencontrerez. Surtout, ne sortez pas votre arme ; vous allez traverser des salles remplies d'Orcs, de Kobolds et d'Ogres qui se prosterneront sur votre passage, et ce, tant que vous garderez l'apparence du Shaman.
Continuez votre route dans le tunnel. Certes, c'est la direction opposée à celle prise par le mutant, mais dans la mesure où tous les sentiers mènent à Rome... Vous commencerez par traverser une salle où se trouvent des lits et deux portes. La porte de gauche étant verrouillée (grand mystère du jeu : à quoi sert-elle ?), ouvrez la porte de droite à l'aide du passe. Suivez le tunnel jusqu'à ce que vous arriviez dans une grande salle au centre de laquelle se trouve un feu. Passez, SANS SORTIR VOTRE PUTAIN D'EPEE, devant l'Orc et l'Ogre qui sont dans la pièce, et allez ouvrir la porte qui est de l'autre côté. Prenez le tunnel jusqu'à la prochaine pièce contenant un feu, des jarres, et trois Orcs en train de se la jouer aux dés. Ouvrez la porte où il y a une décoration, suivez le tunnel jusqu'à la porte. Ouvrez, entrez, et contemplez l'intérieur de cette salle qui contient tables, bancs, et trois portes dont deux impossibles à ouvrir (encore un autre grand mystère du jeu). Ouvrez donc celle qui peut s'ouvrir, et continuez dans la monotonie du nouveau tunnel qui se présente à vous... Putain d'avenir.

Ouvrez la nouvelle porte avec le drapeau qui est devant vous, gardez vos mains dans vos poches, et faites profil bas devant les deux Ogres qui sont sur place. Traversez la salle, et sortez. Nouveau tunnel, nouvelle porte, deux Orcs sont sur place, et l'effet magique du masque de Shaman choisit ce moment pour s'arrêter.
Soyez heureux, Alléluia, réjouissez-vous mes frères, et sortez votre épée.
Les macchabs que vous laisserez derrière vous ont sur eux une clé en cuivre, et de l'herbe de soin. Traversez la salle, et ouvrez la porte à l'aide de la clé en cuivre. Suivez le tunnel et resservez-vous de la clé en cuivre pour ouvrir cette magnifique porte qui se dresse devant vous. Ne restez pas trop près de l'ouverture : il y a deux Ogres qui se foutent sur la gueule à l'intérieur, alors, autant économiser vos points de vie en évitant de vous prendre une baffe perdue. Cela dit, dès que vous vous engagerez dans la pièce, ils cesseront les hostilités pour vous transmettre leur savoir-faire dans la distribution des baffes. Au lieu de vous ruer tête baissée et épée sortie sur les Ogres, entrez dans la pièce et ramassez la potion bleue qui est par terre, c'est une potion de Berzeker, ça devrait vous aider. Tuez les cons, ramassez la bouffe et la potion de soins si le besoin s'en fait sentir (et le besoin s'en fera sentir) et cassez-vous par la porte de gauche qui a un drapeau, celle de droite entrant de nouveau dans les grandes énigmes de ce jeu. Avancez dans le tunnel jusqu'à une nouvelle porte... Non, non, quand on y

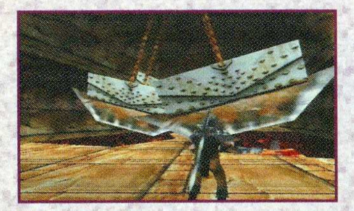

Non seulement il faut passer au-dessous des pendules, mais il faut aussi passer dessus !


La salle de l'engrenage.


La salle des blocs.



Ne touchez pas au globe noir !



La salle des pendules.

joue, c'est pas lourd. Vous arriverez enfin dans toute la zone que vous avez nettoyée au début du niveau. Il ne vous restera qu'à revenir vers la salle des tentacules pour franchir de nouveau le fossé, puis vous arriverez au lieu de votre rendez-vous avec le mutant : la salle du monolithe. Le mutant, qui vous attendait, fera basculer le monolithe, vous faisant accéder au tunnel (putain, encore un !) qui est au-dessus.

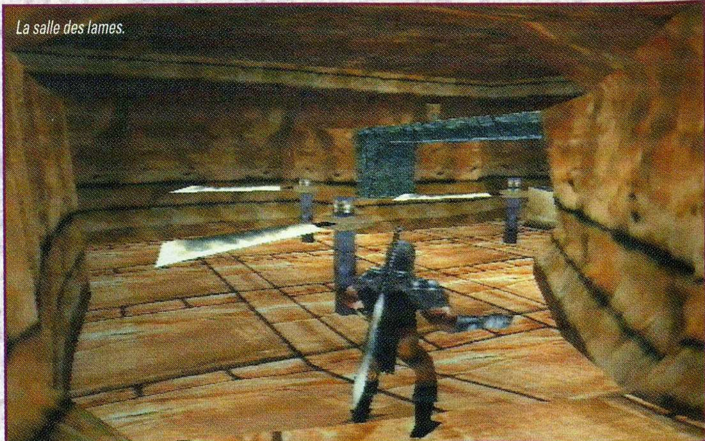
NIVO SINCK

Si les niveaux précédents n'étaient qu'une grosse série de successions de tunnels entrecoupés de quelques monstres, le niveau cinq est très différent. Certes, il y aura du combat, mais c'est le niveau où il y en a le moins. Ce niveau est en fait une succession de plates-formes. Vous aurez une bonne quantité de problèmes à régler grâce à votre cervelle et à votre agilité. Et dans la mesure où votre personnage a la maniabilité d'un porte-avions, faites chauffer la colle et les sauvegardes. De plus, j'espère pour vous que la santé est au beau fixe, parce qu'il n'y a dans ce niveau qu'une seule potion de soins, et pas de bouffe, soyez donc très prudent. Vous commencerez le niveau dans une sorte de crevasse. Faites demi-tour, escaladez la corniche, et hissez-vous dans le hall du temple perdu. Allez à droite, dans le couloir, jusqu'à ce que vous arriviez devant une série de pistons qui écrasent de manière régulière le mur de droite. Repérez bien la cadence d'écrasement des pierres pour passer tranquillement. Quand vous aurez franchi ce premier obstacle, arrêtez-vous pour bien temporiser la cadence de la série de pistons verticaux qui sont devant vous. Quand vous les aurez franchis, avancez sur la corniche ; il faut que vous sautiez sur la plate-forme du piston qui est en face de vous. Faites bien attention de ne pas sauter trop loin, ni trop court, sans quoi, vous vous tuerez à coup sûr. Quand vous serez arrivé sur la corniche du piston, montez au-dessus du rocher, puis retournez-vous pour faire face au couloir d'où vous venez. Sur le dernier piston vertical du couloir, vous verrez un passage creusé dans la pierre. Sautez correctement pour pouvoir passer dans l'ouverture. Si vous vous plantez, il y a de très fortes chances que vous retombiez dans le couloir, juste en dessous des pistons. Dans ce cas, courez vite vers la zone de sûreté du couloir pour vous mettre à l'abri ; vous pourrez ainsi recommencer une tentative de passage sur la corniche supérieure en vous épargnant une fastidieuse recherche de sauvegarde. Marchez sur la corniche aménagée en prenant bien garde de ne pas tomber par-dessus bord, et avancez jusqu'à l'ouverture qui est taillée dans la roche. Vous arriverez dans un couloir qui mène jusqu'à la salle des lames. Regardez attentivement leur cadence de rotation et de mouvement verticale. Puis, avancez pour sauter au-dessus des lames basses et pour vous accroupir sous les lames hautes. Vous devrez vous hisser sur la corniche de la salle. Vous pourrez toujours rester en bas de la corniche : les lames n'arrivent pas jusqu'ici. De l'autre côté de la corniche, il y a un interrupteur. Appuyez-vous dessus pour faire élever des blocs qui sont sur le sol, puis descendez sans risque ; les lames auront cessé de tourner. Escaladez les blocs pour pouvoir monter sur l'autre corniche de la pièce, et allez vers le crâne qui est dans le mur avec des yeux lumineux. Vous verrez une scène cinématique vous expliquant que vous aurez désactivé la première tête de dragon. Il y a en tout et pour tout trois têtes de dragon à désactiver. De fait, si vous passez dans la salle des têtes de dragon en ayant oublié d'en désactiver, ne serait-ce qu'une, vous êtes bon pour la grillade.



Les pistons.

Vous pouvez quitter la salle des lames. Vous devrez refaire le chemin inverse pour retourner dans le hall, par là où vous êtes arrivé. Dépassez la crevasse d'où vous venez, continuez à avancer dans le couloir en vous gardant bien de prendre le couloir de droite pour le moment : ça vous conduira directement à la salle des têtes



La salle des lames.

de dragon. Allez vers l'ouverture qui est à gauche, et entrez dans le hall. Il y a deux ouvertures ; l'une mène vers la salle des pendules, l'autre vers la salle de la lave. Allez vers l'entrée du fond pour vous rendre dans la salle des pendules. Après plusieurs méandres du couloir, vous entrerez dans une grande salle. Sortez votre arme et mettez-vous en garde. Vous vous ferez attaquer par un agresseur invisible. Les seules choses qu'il vous sera possible de voir, c'est l'ombre et l'épée de votre ennemi. Menez votre combat normalement, et tuez-moi ça. Ce n'est pas la peine d'espérer récupérer quoi que ce soit de l'éventuelle dépouille de votre adversaire, puisque, après l'avoir vaincu, tout disparaîtra. L'épreuve qui va suivre consiste à franchir un pont qui passe au-dessus d'un lac de lave. Vous devez, bien sûr, éviter les cinq pendules qui se balancent au-dessus du pont. Le fait est que vous devez faire très attention. Non seulement les pendules occasionnent des dégâts importants, mais en plus, ils ont une sérieuse tendance à vous pousser violemment vers le lac de lave. De plus, si vous perdez, la sauvegarde automatique du jeu vous remettra au début de cette épreuve, c'est-à-dire avant le combat contre le guerrier invisible. Faites en sorte de bien percevoir la distance qui vous sépare de chaque lame. Avancez le long de l'un des deux bords du pont, presque jusqu'à toucher la lame. Dès qu'elle sera arrivée en bout de course, vous aurez très peu de temps pour pouvoir couper sa trajectoire de retour.

Quand vous serez arrivé au bout du pont, engagez-vous dans le tunnel qui est au fond à droite de la salle. Vous arriverez dans la salle de l'énigme des blocs.

Sur le côté, il y a trois interrupteurs. Allez déclencher le numéro 1 et le numéro 2. L'effet recherché, c'est d'abaisser les cubes verts. Allez vers le côté des cubes le plus proche de l'entrée. Sautez dans l'ensemble, à l'endroit où c'est le plus profond. En regardant le cube vert, vous remarquerez que son abaissement vous donne accès à un interrupteur caché. Appuyez dessus, et sortez. Remontez vers les interrupteurs, et appuyez de nouveau sur le numéro 1, puis sur le numéro 3. Et voilà ! Il ne vous restera plus qu'à vous hisser sur le cube le plus haut que vous voyez en vous retournant quand vous êtes près des interrupteurs. Pour cela, commencez par grimper sur le cube qui est complètement à gauche, et hissez-vous pour sauter sur le cube près des interrupteurs. Puis retournez-vous pour contempler un autre cube au même niveau que le vôtre, qui vous servira pour sauter sur la corniche supérieure. Sautez sur le cube, prenez votre élan, sautez vers la corniche et agrippez-vous sur le rebord.



POUR RETROUVER SON AMOUR, ERNIC TAILLADA ET EMBROCHA DES TAS DE BEATNIKS TOUS PLUS FÉROCES LES UNS LES AUTRES.

Prenez le couloir que vous voyez devant vous, et avancez pour revenir dans la salle des pendules. Cette fois-ci, vous arriverez par en haut. Vous pouvez déjà prendre la potion de soins complets qui se trouve sur le sol. Appuyez sur l'interrupteur pour pouvoir faire sortir des marches de la paroi. Vous devrez sauter sur les pendules. Le seul problème, c'est si vous tombez (et ça risque d'arriver !). Si vous tombez sur le pont, avec une ou deux lames vous séparant des marches, c'est pas trop grave. En revanche, si vous tombez dans la lave (et que vous soyez assez rapide pour en ressortir), ou encore, si vous tombez à la quatrième ou cinquième lame, faites chauffer la sauvegarde ! Le truc, c'est d'essayer de sauter de lames en lames en restant le plus proche possible du centre de celles-ci. Pour bien ajuster votre coup, servez-vous de votre déplacement latéral. Quand vous serez arrivé à la cinquième, tournez-vous vers la gauche et avancez jusqu'au rebord de la lame. Vous serez en face d'un tunnel au fond duquel se trouve le deuxième interrupteur de désactivation des têtes de dragon. Juste avant que la lame ne soit en fin de course, sautez, et agrippez-vous au bord. Hissez-vous, et allez désactiver la deuxième tête de dragon. Pour redescendre, il vous suffit de sauter du bord du tunnel vers la gauche.

Retournez dans le hall, et prenez le couloir qui part sur votre droite. Vous arriverez dans la salle de la lave. Une grosse porte de pierre se refermera derrière vous, et un golem de lave en profitera pour vous attaquer. Il viendra du lac de


La femelle Trog.

lave. Tuez-le, le bloc de pierre devant la sortie s'élèvera et le lac se videra. Avancez là où il y avait la lave, en prenant garde de ne pas marcher sur les parties les plus lumineuses qui sont encore trop chaudes. Derrière une proéminence rocheuse, vous trouverez le troisième et dernier interrupteur de neutralisation de tête de dragon.

Sortez de la salle de la lave, et retournez dans le couloir principal, celui qui vous mène à la crevasse de départ. Prenez le couloir à gauche ; quand vous arriverez dans une section obscure du corridor, vous vous ferez attaquer de nouveau par le guerrier invisible. Tuez-le. Cette fois-ci encore, le guerrier invisible et son épée "disparaîtront" à la fin du combat. Continuez à avancer dans le couloir ; vous irez vers la salle des têtes de dragons. Prenez la sortie de la pièce, non loin de la dernière tête de dragon que vous avez neutralisée (quel que soit l'ordre des interrupteurs), et allez dans la grande pièce voisine. La porte se fermera derrière vous, et vous vous ferez de nouveau attaquer par le guerrier invisible. Cette fois-ci, la dépouille et son épée ne disparaîtront pas. En revanche, il ne vous sera toujours pas possible de savoir à quoi ressemble le guerrier, et vous ne pourrez pas

SOLUTION DIE BY THE SWORD





Le Shaman cherchera à se mettre à l'abri sur les gradins du temple en vous balançant des boules de feu.

prendre son épée. Sortez de la pièce par l'espèce de petit temple qui est au fond.
Vous arriverez devant une sorte de statue sphérique noire, montée sur un socle. Si vous êtes attentif, vous verrez une bonne quantité de débris humains au pied de la statue. Si cela ne vous suffit pas comme avertissement, NE TOUCHEZ PAS AU GLOGE NOIR ! cela vous fera immédiatement exploser.
Contournez la statue par la gauche pour vous placer devant un grand engrenage. Vous aurez trois engrenages à franchir, sans tomber dans la lave (même si vous pouvez disposer d'un peu de temps pour sortir, en sautant, du lac de lave), et sans vous faire écraser par les crémaillères... Faites chauffer la sauvegarde, plus ici qu'n'importe où ailleurs.
Mettez-vous bien au bord de la roche, face à la première roue, et observez bien sa cadence de rotation. Sautez sur la roue, puis montez le plus haut possible pour vous hisser sur l'une de ses dents. Quand vous serez tout en haut, sautez sur la deuxième petite roue. Si vous pensez ne pas avoir le temps de vous agripper sur la troisième roue, vous pouvez vous dégager en sautant sur le terre-plein qui est à droite. Vous pourrez revenir au début du parcours en sautant de l'autre côté du lac de lave. Si vous réussissez à vous agripper au troisième engrenage, sautez dessus en vous agrippant une deuxième fois dessus, puis sautez vite sur la corniche qui est sur la droite avant qu'il ne soit trop tard. Vous arrivez dans une petite salle où se trouve un nain (la même taille que vous, le nain...). Tuez-le. Quand vous serez tranquille, vous aurez le temps d'observer un trou, dans lequel tombent des rochers, et un levier dans le mur. Activez le levier pour faire cesser la chute de pierres, et laissez-vous tomber dans le puits maintenant devenu sûr.

NIVO SISSE

Vous commencerez le niveau sur un tapis roulant au bout duquel trois pistons vont vous accueillir. Prenez pas trop votre temps pour bien piger leur cadence, ça n'arrêtera pas le tapis roulant. Un bon truc consiste à vous plaquer contre les pistons une fois qu'ils se sont abattus sur le tapis, puis de courir dessous quand ils se relèvent. Vous pouvez faire les trois pistons de cette manière.
Dès que vous serez sorti du tapis roulant, vous vous ferez immédiatement attaquer par un nain. Aussi, prenez garde de ne pas basculer sous un piston pendant le combat. Tuez le nabot, et prenez-lui ses clés en fer. Explorez les environs pour vous retrouver dans une salle où se trouvent une porte et un tunnel. Inutile d'aller dans le tunnel, l'extrémité en est condamnée par une double porte verrouillée. Allez ouvrir la porte. Vous verrez l'installation minière des nains. Vous remarquerez l'ingénieux dispositif qui vous empêche de passer dans un tunnel à l'aide d'un puissant rayon laser.
Entrez dans la salle. Devant vous, il y a la passerelle qui vous mène à la machine. Inutile d'essayer de l'ouvrir ; elle est verrouillée de l'intérieur. Par contre, vous pouvez essayer de vous servir des cristaux qui sont à droite du puissant laser. Vous remarquerez qu'après usage, de l'eau tombe dans le dispositif pour le refroidir. Moralité : détruisez la pompe à eau, et vous aurez détruit la machine qui vous bloque l'accès vers la sortie.
Commencez par descendre vers le lac de lave en passant par la gauche de la passerelle. Sautez sur les rochers qui dépassent de la surface de la lave. De roche en roche, vous irez jusqu'à une plate-forme sur laquelle se trouve un gantelet de force. Revenez vers la machine, puis allez sur la gauche pour franchir le pont qui traverse le lac de lave. Ne montez surtout pas sur la passerelle supérieure. A peine passerez-vous devant la ligne de mire du laser, qu'il prendra soin de vous désintégrer d'un coup. Passez au bas de la passerelle pour y découvrir un passage vers une autre salle. C'est la forge des nains. D'ailleurs, il y en a un qui passera par le pont pour franchir le fleuve de lave qui vous sépare pour vous attaquer. Tuez-moi ça, et allez



Ne tuez surtout pas le mutant !

voir sa forge de près. Derrière celle-ci, vous trouverez une clé en cuivre.

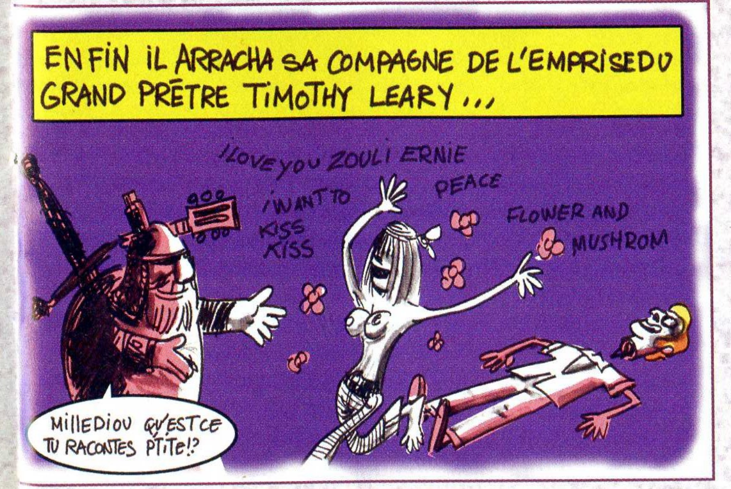
Retournez dans la grande salle du laser, et dans la salle qui est derrière, celle par laquelle vous êtes arrivé. Prenez le tunnel qui monte, et allez ouvrir la double porte. Il y a deux nains qui montent la garde dans cette pièce : un mineur et un guerrier. Tuez-les, et faites-leur les poches. Vous trouverez une clé sur le guerrier. Vous trouverez aussi une potion de soins dans la pièce. Retournez dans la salle de la forge. Allez devant la porte qui est fermée, et ouvrez-la à l'aide de la clé du guerrier. Vous vous retrouverez sur une corniche, face à la machine laser. Allez vers le levier qui est plus loin sur la corniche, et abaissez-le. Par la même occasion, vous aurez abaissé le pont-levis qui communique avec la passerelle de la machine laser. Retournez dans la salle de la machine-laser, montez sur la passerelle, allez sur le pont-levis, et entrez dans la salle d'eau. Vous vous ferez accueillir par un nain qui se tient en embuscade sur le côté gauche de l'entrée. Tuez-le, et fouillez-le pour profiter de sa potion de soins. Approchez-vous de la pompe à eau, et cherchez un pupitre doré qui est fixé sur l'une des structures de la pompe. Usez de la touche action, ou servez-vous de votre épée dessus : ça reviendra au même. Revenez près du laser, et servez-vous deux fois de suite des cristaux qui sont à droite du dispositif. Tirez-vous vite fait ; vous risqueriez de subir d'importants dommages dans l'explosion qui suivra. Il ne vous reste qu'à descendre vers le lac de lave, franchir le pont de bois, monter sur la passerelle de roche et vous engager dans le tunnel qui monte à droite.


Le Shaman et son homme d'arme.


Ce cristal génère la puissance du maître.

NIVO SÈTE

Vous arriverez dans le château du Maître (TAA-DAA), dans une espèce de crypte dont les murs sont garnis de niches occupées par des squelettes. A ce propos, vous vous ferez attaquer par deux d'entre eux. Partez du principe qu'il n'y a rien dans les poches des squelettes que vous allez rencontrer, dans la mesure où un squelette n'a pas de poche. Quand vous les aurez détruits, sautez dans la niche vide du fond de la salle. Elle tournera sur elle-même pour vous faire passer de l'autre côté. Vous arriverez dans l'antichambre d'une grande salle dont les dalles du sol s'illuminent. Chaque illumination représente pour vous une décharge électrique. Cependant, vous aurez le moyen de vous soigner en allant vous baigner dans l'eau de la fontaine qui se trouve sur le mur de droite. Vous distinguerez une issue dans le fond de la pièce. Ne vous y intéressez pas pour le moment. Vous remarquerez que le parcours électrique qui fait le tour de la pièce épargne le premier coin à gauche en entrant, à côté de la jarre qui est sur le sol. Mettez-vous devant le pan de mur en question, et vous le verrez s'ouvrir. C'est une rampe qui descend en colimaçon. Descendez sans crainte, et entrez dans la pièce qui s'ouvre devant vous : c'est un caveau. Dès que vous serez arrivé, un squelette sortira de l'une des tombes et viendra vous attaquer. Dès que vous l'aurez tué, un autre vous sautera dessus. Si besoin est, vous pouvez aller prendre la potion de soins qui est dans l'une des sépultures. Dans un des coins de la salle, à la fin de votre combat, vous verrez quatre dalles s'élever au-dessus du sol. Sur toutes figurent des étoiles, sauf la plus proche du sol où il y a un croissant de lune. Montez dessus pour transformer une dalle étoile en croissant plus plein, puis montez sur le croissant, et ainsi de suite jusqu'à la quatrième dalle sur laquelle figure une pleine lune. Zou ! vous vous ferez téléporter dans un couloir, juste devant un petit puits. Ne mettez pas encore les pieds dedans, puisqu'il vous téléportera à votre point de départ. Allez plutôt vers la pièce du fond. Dès que vous en approcherez, vous vous ferez agresser par un squelette. Dessoudez-le et approchez du cristal qui est posé sur un socle. Prenez garde de ne pas traverser le rayon rouge, cela vous tuerait sur le coup. Montez sur le socle, mettez-vous bien en face du cristal, et brisez-le à l'aide de votre épée. Ne faites pas le malin en essayant de sortir par les fenêtres circulaires qui sont au-dessus de la corniche ; c'est un piège. En effet, s'il vous arrive de tomber par l'une de ces ouvertures, les probabilités de mourir dans la chute sont très grandes. De plus, une fois que vous retrouverez en bas, vous n'aurez aucun moyen pour remonter. Il ne vous







restera plus qu'à ressortir de la salle et à vous téléporter dans le caveau à l'aide du puits. Dès que vous serez arrivé dans la salle, un autre squelette se lèvera de sa tombe, uniquement pour vous foutre sur la gueule... Quelle classe ! Tuez-moi ce con, allez vers l'ouverture de la pièce, et remontez vers la salle électrique. Vous pouvez faire un petit stage dans la fontaine si vous vous trouvez un peu faible. Cependant, soyez extrêmement prudent en marchant sur le sol électrifié.

Placez-vous devant la grille pour qu'elle s'ouvre, puis engagez-vous dans le tunnel, c'est ici votre seule issue pour sortir de la pièce électrifiée, dans la mesure où vous n'aurez plus rien à faire dans la première salle du cristal. Marchez jusqu'à l'autre grille pour l'ouvrir, et entrez. Une herse s'abattra derrière vous, et un squelette sortira de sa niche pour vous attaquer. Dès que vous l'aurez tué, un autre vous sautera dessus, et, seulement quand vous aurez vaincu, la herse de sortie s'ouvrira. Reprenez le couloir, et entrez dans une deuxième antichambre. Sur les murs latéraux, vous aurez l'occasion de voir deux lances plantées dans chaque mur latéral (ce qui fait quatre lances en tout), prêtes à se ficher en plein dans votre tronche quand vous passerez devant. Il faut que vous preniez votre élan et que vous sautiez au-dessus. Dès que le piège des lances sera déclenché, un squelette s'éveillera et vous attaquera. Tuez-le pour pouvoir ouvrir la herse de sortie. Avancez jusqu'à la grille pour l'ouvrir, puis allez jusqu'à la troisième antichambre. Dès que la herse se sera refermée derrière vous, vous vous ferez attaquer par un squelette. Tuez-le, puis, rapidement, rengainez votre arme, et allez vite enclencher le levier qui est sur le mur de gauche en entrant. Quand cela sera fait, sautez dans la niche de gauche qui est vide. Vous devez faire ces actions en gardant votre calme, mais surtout, vous devez les faire rapidement : le plafond se mettra en branle pour vous écraser et si vous loupez une étape, vous vous ferez avoir. La niche pivotera sur elle-même pour vous mettre à l'abri dans une petite chambre. Sortez de la niche, allez au fond de la pièce, et enclenchez le levier qui est au fond. Revenez dans la niche pour qu'elle vous remette dans l'antichambre, descendez de la niche, et sortez.

Vous arriverez dans une deuxième salle avec une fontaine, mais ne vous avisez pas d'essayer de vous en approcher; c'est encore un piège : un tentacule d'eau sortira de la fontaine. Il est du genre indestructible, alors ne faites pas le malin avec ce zouave. De plus, en dehors du tentacule, la fontaine n'est pas magique : vous aurez beau réussir à vous mettre dedans, cela ne vous fera rien.

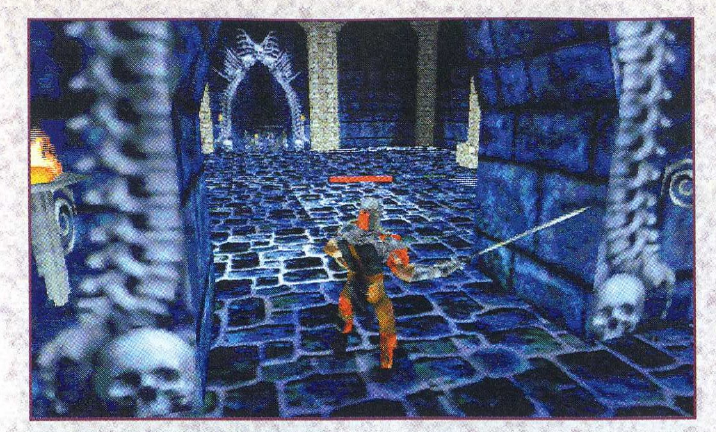
Allez vers le coin au fond à gauche en rentrant pour faire disparaître un pan de mur, vous accéderez ainsi à la deuxième rampe qui vous emmènera au deuxième caveau. Comme d'habitude, dès que vous serez entré dans la crypte, un squelette vous sautera dessus, puis un second quand vous aurez vaincu le premier. Allez vers les dalles qui s'élèvent, et sautez de dalles en dalles jusqu'à ce que vous soyez téléporté dans la deuxième salle du cristal. Montez sur l'estrade, tout en évitant le rayon rouge, puis brisez le deuxième cristal à l'aide de votre épée. Retournez vers le petit couloir d'où vous venez, sautez dans le puits, puis, une fois téléporté dans le caveau, affrontez le squelette avant de sortir. Remontez dans la salle de la fontaine tentaculée, et placez-vous devant la grille pour l'ouvrir.

Suivez le couloir pour aller jusqu'à la quatrième antichambre, laissez la grille se fermer derière vous, affrontez les deux squellettes et allez ouvrir la grille. Montez vers la cinquième antichambre. Là, vous verrez un groupe de cinq lances placées dans chaque mur latéral (soit dix lances en tout). Prenez votre élan, et sautez par-dessus pour éviter le piège. Il n'y aura pas de squelette dans cette pièce, allez vers la grille pour l'ouvrir, et montez vers la sixième et dernière antichambre. Dès que vous serez arrivé, un squelette vous attaquera, tuez-le, et vous n'aurez plus rien à craindre pendant un moment. Sortez de la salle.

Vous arriverez dans la troisième salle d'eau. Si vous êtes mal en point, allez faire trempette dans la fontaine pour vous retaper. Allez vers le coin au fond à gauche de la pièce en entrant. Le pan de mur s'élèvera pour vous faire accéder à la troisième rampe. En descendant, vous arriverez à la troisième crypte. Vous vous ferez attaquer par deux squelettes avant de pouvoir sauter sur les dalles téléportrices. Arrivé dans la troisième salle du cristal, tuez le squelette, puis approchez-vous du cristal, toujours en faisant attention au rayon rouge, puis, brisez le cristal avec votre épée. Téléportez-vous pour retourner dans la crypte, et ressortez vers la troisième salle de la fontaine.

Engagez-vous dans le couloir pour aller vers la parie centrale du château. Le couloir est assez grand. De plus, les murs sont truffés de pièges du style des lances. Elles sont placées sur les parois du corridor, et partent en même temps en tir croisé du haut vers le bas. Vous devrez donc marcher et sauter en restant au centre du couloir ; cela restera l'endroit où vous pourrez éviter le plus facilement les projectiles.

Vous arriverez dans une sorte de hall. A votre droite, il y a l'accès au laboratoire du maître, gardé par deux squelettes, et à droite, se trouve la salle d'invocation (avec un pentacle sur le sol). Allez dans cette dernière salle, et montez sur la rampe qui passe au-dessus de l'entrée ; l'accès se trouve à gauche en rentrant. Inutile d'essayer d'ouvrir la porte murée qui se trouve dans la pièce : elle fait encore partie des grands mystères de ce jeu. Continuez votre chemin, traversez la salle à manger et passez dans la salle voisine pour y prendre une potion de soins complets. Inutile de dire que si vous êtes au mieux de votre forme, vous devez l'économiser.





Revenez dans la partie centrale du château, et allez vers la porte du bureau du chef. Combattez les deux squelettes, tuez-les, et allez ouvrir la porte. Si vous n'avez pas détruit les trois cristaux, le maître vous tuera sur le champ. En revanche, si cela a été fait, il vous enverra dans le repaire de CHANGA, son champion.
Vous tomberez dans une fosse. Là, vous verrez trois Kobolds pendus par les pieds. Vous pouvez les tuer si ça vous fait plaisir, mais cela ne vous apportera rien. Dès que vous passerez dans la salle voisine, une cage d'ascenseur blindée se mettra à descendre doucement. Puis, avant que la cabine ne touche le sol, sa porte s'ouvrira d'un coup pour laisser tomber CHANGA. Il loche particulièrement bien, et de plus, il est très résistant. N'hésitez pas à lui courir autour pour pouvoir lui taper dans le dos. Quand vous aurez fini, montez dans la cage d'ascenseur. La porte s'ouvrira sur la partie centrale du château. Vous sortirez par la porte en acier, dans le pilier, qui ne pouvait s'ouvrir. Vous vous ferez encore accueillir par un squelette. Tuez-le. Si, à la fin de votre série de combats, vous n'êtes pas au mieux de votre forme, vous pouvez aller prendre la potion de soins qui est dans la chambre à côté de la salle à manger. Si celle-ci a déjà été consommée, vous pouvez aller prendre un bain dans la fontaine de la troisième salle d'eau. Revenez dans le labo du maître, dirigez-vous vers le mur du fond, en verre, servez-vous de votre épée, et cassez la verrière.

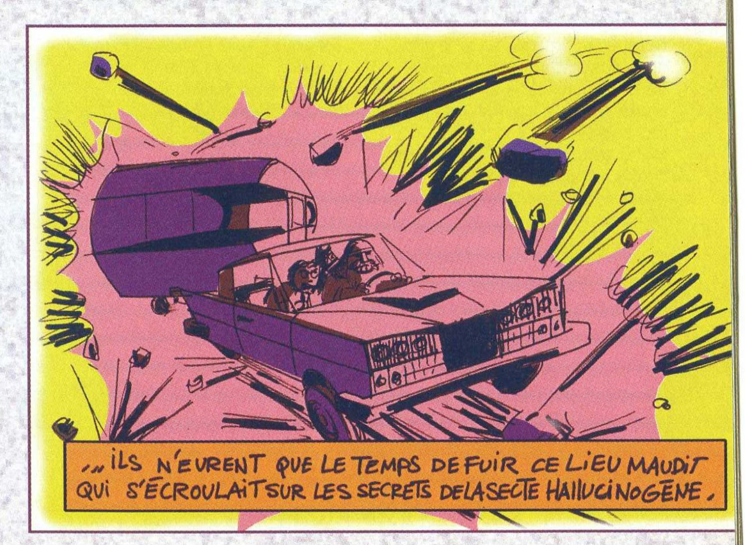
NIVO UITTE

Ce niveau se réduit à votre confrontation contre le maître. Pour situer l'action, le maître se tient debout sur un rocher lévitant au-dessus d'un bloc de lave. Vous, vous êtes trois blocs plus loin, et votre rocher lévite lui aussi. Vous devez tout de suite ranger votre épée pour sauter de rocher en rocher, et vous agripper : comme les blocs flottent dans l'air, il y en a toujours un qui s'élève au-dessus de l'autre. De plus, vous devez sauter jusqu'au bloc du maître assez rapidement, puisqu'au bout d'un certain moment, les blocs tombent dans le lac de lave. Enfin, le bloc du maître est automatiquement plus haut que le dernier bloc ; vous devez donc obligatoirement vous agripper sur le rebord pour pouvoir y accéder. En chemin, le maître ne se privera pas de vous envoyer des éclairs en pleine gueule. De fait, plus vite vous bougerez, moins il aura de chance de vous atteindre. Quand vous serez arrivé sur le dernier bloc, vous verrez votre copine prisonnière d'un gros cristal. N'essayez pas de combattre directement le maître, dès que vous vous approcherez de lui, il se téléportera à un autre endroit de la plate-forme. De plus, si vous passez du temps sans trop savoir quoi faire, le maître se mettra à invoquer des tentacules de lave qui seront au bord du bloc. Donc, si vous vous faites gauler, non seulement vous subirez des dommages, mais en plus, ils peuvent très bien vous balancer dans le lac de lave. La meilleure chose que vous aurez à faire, c'est de taper dans le cristal qui retient votre copine prisonnière. Si vous tapez trois fois dans le même endroit du cristal, il se brisera. Notez qu'à chaque fois que vous taperez dedans, il explosera, vous faisant subir des dommages.

IL EST TEMPS DE CONCLURE

Zap ! Votre femelle est libre, vous êtes un peu sonné, et le maître vient vous donner le coup de grâce. Evidemment, la donzelle à qui il ne faisait pas attention lui enfoncera un suppositoire de cristal de 80 centimètres de long... Il ne vous restera plus qu'à lui trancher la tête. Votre femme s'emparera alors de l'épée du méchant et vous téléportera en dehors de cette montagne qui se mettra à s'écrouler sur elle-même.

Pete Boule



SOLUTION Croisades

C'est pas parce qu'on est en vacances, et que l'on bosse de surcroît dans le jeu vidéo, qu'on va se priver de vous éduquer un petit coup... Tiens, justement, il y a Croisades qui circule bien en ce moment. Allez, on va se taper ensemble un petit cours d'histoire médiévale, ça nous changera de l'héroic-fantasy. Flippez pas, je n'ai pas l'étoffe d'un instit.



PREMIÈRE PARTIE : LE SIÈGE D'ARTHAUD

Enigme n°1 : Le trébuchet. Dans l'écran n°1, prenez les amas pierreux et les projectiles, puis allez dans l'écran n°2. Prenez le décliqueur qui se trouve à côté du trébuchet, et allez résoudre l'énigme n°1. Sachez qu'il faudra répondre scrupuleusement dans l'ordre pour pouvoir résoudre toutes les énigmes.
- Mettez l'amas pierreux dans la hotte du trébuchet.
- Mettez les projectiles dans le filet.
- Postez le garde décliqueur sur le treuil.

Enigme n°2 : Le minement. A partir de l'écran du trébuchet, cliquez sur le mot clé "Ingénieur". Prenez l'ingénieur arménien, et revenez sur l'écran n°1. Prenez le charpentier, et allez sur l'écran n°2. Prenez les sapeurs qui se reposent près du feu, et allez sur l'écran n°3. Prenez les débris du chat ou du bélier qui se trouvent de chaque côté de l'écran.
- Mettez l'ingénieur arménien sur la zone 1, et regardez le chemin qu'il vous indique.
- Mettez le sapeur sur la zone 2, et faites-le creuser dans la direction du chemin indiqué par l'ingénieur.
- Mettez votre charpentier dans la galerie creusée pour qu'il la consolide.
- Mettez les planches dans la zone 4 pour les faire brûler.

Enigme n°3 : La chapelle romane. Commencez par refaire le plan de la chapelle à l'identique de celui qui est sur le côté de l'écran. Servez-vous de la flèche recourbée pour faire pivoter les pièces, et de la croix pour bouger les éléments. La seule pièce que vous ne pourrez pas faire bouger, c'est le point rouge, symbole de Dieu. Cliquez sur le mot clé "Eglise romane", et allez chercher les personnages suivants : le maître-d'œuvre, l'équarrisseur, le tailleur de pierre, le mortelier, l'itinérant du métal et le sculpteur (vous le trouverez chez les moines cisterciens).
- Mettez le maître-d'œuvre sur l'équerre et le compas.
- Mettez l'équarrisseur sur le pic et la hache.
- Mettez le tailleur de pierre sur l'équerre et le burin.
- Mettez le mortelier sur le seau et la pelle.
- Mettez l'itinérant du métal sur la cloche.
- Mettez le sculpteur sur le maillet et le ciseau.

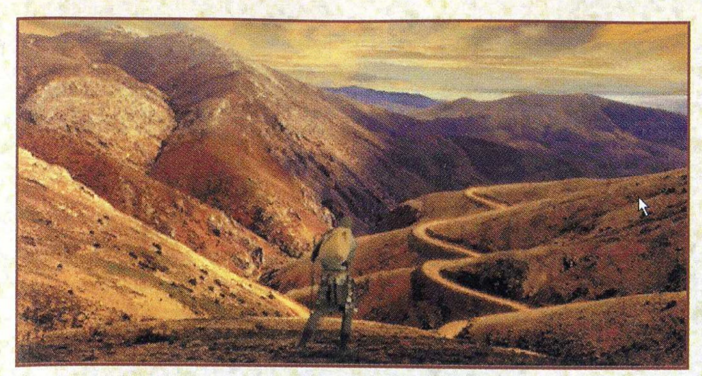
Enigme n°4 : La carte des croisades. Au fur et à mesure de votre progression dans l'Encyclopédie du monde des croisades, sélectionnez les personnages suivants : Henri II, Frédéric Barberousse, l'Empereur byzantin, Baudoin IV, Saladin, et, enfin, le Pape (à l'heure actuelle, seul survivant de l'époque des croisades). Placez tous ces dirigeants dans leurs territoires d'influence.
- Henri II en Angleterre.
- Frédéric Barberousse dans le Saint-Empire germanique.
- L'Empereur byzantin dans l'Empire byzantin.
- Baudoin IV au royaume de Jérusalem.
- Saladin en Egypte ou en Syrie.
- Le Pape à Rome.

DEUXIÈME PARTIE : LA ROUTE VERS SAINT-JEAN-D'ACRE

Enigme n°5 : La nef. Allez dans l'écran n°1 pour y prendre de la viande séchée, dans l'étal. Prenez aussi le chartreux, le bouteiller, le guide de mer et la chaux. Dans l'écran n°2, prenez le charpentier, les fruits et le vin. Dans l'écran n°3, engagez le pilote. Puis allez consulter votre encyclopédie pour y chercher une catapulte dans les engins de guerre. Enfin, cliquez sur le mot clé "Traversée" pour trouver le navigateur.
- Mettez les fruits dans la cale.
- Mettez le vin de Chypre dans la cale.
- Mettez la chaux en cale.
- Mettez la viande dans le pont arrière.
- Mettez le bouteiller au pont arrière.
- Mettez le navigateur au gouvernail.
- Mettez la catapulte au gaillard d'avant.
- Mettez le pilote côtier au gaillard d'avant.
- Mettez le charpentier-calfat près du mât.
- Mettez le chartreux dans la cale.

Enigme n°6 : La traversée. Allez chercher dans l'écran n°3 le consul génois. Puis allez dans l'écran n°4 pour prendre le pirate mauresque, le Normand de Sicile, et le consul pisan. Enfin, allez prendre, dans la carte du monde de la chrétienté, le Pape et l'Empereur byzantin. Il ne vous suffira plus qu'à placer ces différentes personnalités dans les zones suivantes :
- Le doge de Venise dans la zone rouge.
- Le consul génois dans la zone marron clair.
- Le consul pisan dans la zone bleu foncé.
- L'Empereur byzantin dans la zone ocre.
- Le Pape dans la zone verte.
- Le pirate mauresque dans la zone marron foncé.
- Le Normand de Sicile dans la zone beige.

Il ne vous restera qu'à définir une route sûre pour aller jusqu'à Saint-Jean-d'Acre. Pour cela,



vous n'avez droit qu'à deux escales : les ports de Messine et de Candie.

Enigme n°7 : La bataille navale. Allez dans l'écran n°1 pour prendre les câbleries, les sacs de chaux et la poix. Puis allez dans l'écran n°2 pour prendre les pots de soufre. Cliquez sur l'icône de l'énigme pour accéder au plan de bataille. Il faut que vous fassiez voguer vos bateaux en formation en "V", la pointe tournée vers les frégates ennemies. Puis mettez les câbleries sur vos navires de manière à les relier. Allez chercher, dans les engins de guerre, le feu grégeois. A partir de celui-ci, il faut que vous trouviez de la naphte et du salpêtre. Quand vous aurez toutes ces composantes, mettez-les dans le pot à feu.

Enigme n°8 : L'astrolabe. Il faut que vous reconstituiez la constellation de la Grande Ourse en reliant les étoiles entre elles. Recherchez l'astronome musulman dans les savants, et prenez l'étoile polaire. Puis, en suivant l'axe donné par l'étoile filante, placez l'étoile polaire à cinq fois la distance entre Mérak et Dubhé, les deux petites étoiles du bas de la constellation. Il ne vous reste qu'à placer le pointeur de l'astrolabe sur l'étoile polaire en cliquant sur l'instrument, et en faisant bouger l'axe.

TROISIÈME PARTIE : LE ROYAUME DE JÉRUSALEM

Enigme n°9 : Saint-Jean-d'Acre. Dans l'écran n°1, prenez Gérard de Ridefort (qui se transformera en chevalier templier dans votre inventaire), Giomo, le consul pisan, Bindo, le consul génois, et Fouque, le capitaine général de la cour de la Chaîne. Cliquez sur le templier que vous avez dans votre inventaire, vous aurez ainsi accès aux hospitaliers, que vous devrez aussi prendre. De là, cliquez sur le mot clé "Ordres militaires religieux" pour que vous puissiez prendre un chevalier teutonique. Il ne vous reste plus qu'à placer ce beau monde dans les quartiers suivants.

- Le doge de Venise dans le quartier vénitien.
- Le consul génois dans le quartier génois.
- Le consul pisan dans le quartier pisan.
- Gérard de Ridefort (le templier) dans le quartier templier.
- Le chevalier hospitalier dans le quartier hospitalier.
- Le chevalier teutonique dans le quartier teutonique.
- Le capitaine général de la cour de la Chaîne dans le quartier de la cour de la Chaîne.

Enigme n°10 : Le caravansérail. Allez dans l'écran n°1, prenez le changeur italien, et Elyas, le marchand et trafiquant de reliques. Allez dans l'écran n°2 pour chercher des Sarméniens, et le colon de Césaré. Dans l'écran n°4, vous trouverez les émirs Al Aziz Uthman et Al-Afdal Ali. Il y aura aussi le chevalier croisé et le riche marchand byzantin. Cliquez sur les mots clés "Orient" et "Occident" pour que vous puissiez prendre Renaud de Châtillon, Baudouin IV et Raymond de Tripoli. Mettez les protagonistes dans les zones suivantes.

- Le colon dans le port de Césaré.
- Renaud de Châtillon dans la principauté d'Oultre Jourdain.
- Elyas dans le pèlerinage en provenance des royaumes d'Occident.
- Le changeur italien chez les commerçants en provenance des royaumes d'Occident.
- Le chevalier croisé dans la chevalerie en provenance des royaumes d'Occident.
- Raymond de Tripoli dans les territoires d'Antioche et Tripoli.
- Le riche marchand byzantin dans l'Empire byzantin.
- L'émir Al Aziz Uthman en Egypte.
- L'Emir Al-Afdal Ali à Damas.
- Les Arméniens en Petite Arménie.

Enigme n°11 : Les dynasties franques. Allez dans l'écran n°3 pour prendre Baudouin V (Baudouinet), et Guy de Lusignan. Puis, allez dans l'écran n°4 pour prendre Renaud de Châtillon. Mettez-les dans les zones suivantes.

- Guy de Lusignan en zone 1,
- Renaud de Châtillon en zone 2,
- Baudouin V en zone 3,

Dans le parti de la cour, placez les personnalités suivantes :

- Agnès de Courtenay,
- Renaud de Châtillon,
- Guy de Lusignan,
- Sibylle.

Dans le parti des barons, mettez les personnages suivants :

- Raymond III de Tripoli,
- Baudouin IV,
- Baudouin V.

Enigme n°12 : La chirurgie. Les réponses suivantes devront être placées dans l'ordre. Cliquez sur le mot clé "Chirurgie", puis sur "Chirurgien" pour avoir accès aux ustensiles. Prenez le stylet, la curette, le cautère et l'aiguille. Procédez dans l'ordre suivant :

- Le stylet pour explorer,
- La curette pour évacuer,
- Le cautère pour désinfecter,
- L'aiguille pour coudre.

Préparez la potion de soins en mettant la mandragore, le pavot et le miel dans le mortier. Vous trouverez ce dernier en cherchant dans le quickmove en partant du mot clé "Thériaque". Le mortier versera une solution sur l'écran, prenez-la, et mettez-la dans le pot à thériaque bleu.

Enigme n°13 : L'alchimiste. Allez dans l'écran 4 pour trouver du vin de Chypre, puis dans l'écran 5, sur l'établi de l'alchimiste, pour prendre l'or. Vous devrez répondre dans l'ordre. Commencez par résoudre le carré magique :



- première ligne : 4/9/2
- deuxième ligne : 3/5/7
- troisième ligne : 8/1/6

Mettez le carré magique et l'or dans le mortier. Prenez la solution, et mettez-la dans l'alambic. Enfin, mettez le vin dans l'alambic.

Enigme n°14 : Le Royaume de Jérusalem. Allez dans l'écran n° 1 pour prendre le turcopole et le dromadaire. Puis allez dans l'écran n°2 pour prendre le templier. Enfin, cliquez sur "Route", "Routes en Orient" pour avoir la borne romaine, et "Kérak", et "Renaud de Châtillon" pour accéder aux bédouins. Placez les éléments dans cet ordre.

- La borne romaine sur la Via Maris,
- Le dromadaire sur la piste,
- Le templier sur la forteresse,
- Le bédouin sur les points d'eau,
- Le turcopole sur l'escorte.

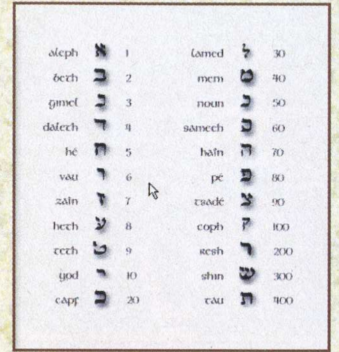
Puis tracez l'itinéraire en suivant les escales suivantes.

- Acre
- Caiffa
- Césaré
- Naplouse
- Jéricho
- Jérusalem
- Bethléem
- Hébron
- Paumier
- Kérak

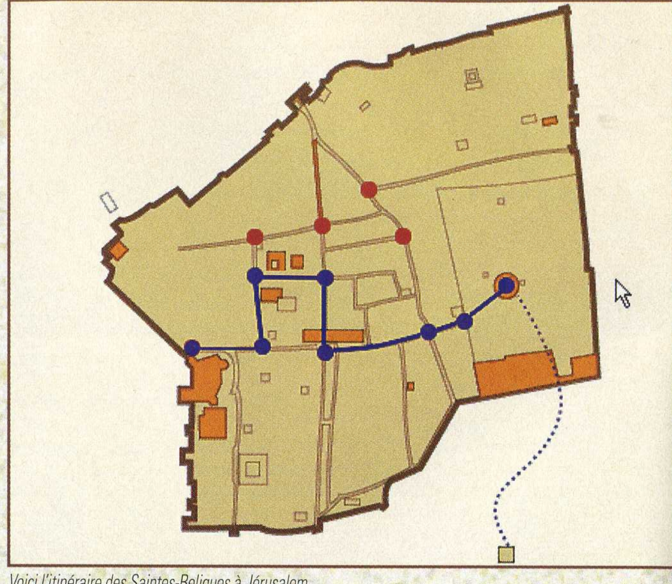
Enigme n°15 : La forteresse de Kérak. Allez dans l'écran n°1 pour prendre les tuiles, dans l'écran n°2 pour prendre le troupeau, puis dans l'écran n°4 pour prendre les olives. Cliquez sur "Ravitaillement" pour pouvoir prendre la canne à sucre, les céréales et les vignes. Commencez par les étapes suivantes :

- Mettez les céréales dans le moulin pour obtenir des sacs de farine,
- Mettez les sacs de farine qui sont sur la passerelle pour les mettre dans le four,
- Mettez le troupeau chez l'écorcheur,
- Prenez ce qui reste du troupeau pour le mettre chez le boucher.

L'alphabet hébraïque.



aleph	א	1	lamed	ל	30
beth	ב	2	mem	מ	40
gimel	ג	3	noun	נ	50
daleth	ד	4	samech	ס	60
hé	ה	5	haïn	ח	70
vau	ו	6	pé	פ	80
zain	ז	7	tsadé	צ	90
heth	ע	8	coph	ק	100
teth	ט	9	resh	ר	200
yod	י	10	shin	ש	300
caph	כ	20	tau	ת	400



Voici l'itinéraire des Saintes-Reliques à Jérusalem.

Il ne vous restera plus qu'à placer les éléments suivants :

- Les olives dans la presse à olives,
- Les cannes à sucre sur la brouette du vannier,
- Les tuiles chez l'ingénieur byzantin,
- Les vignes dans le pressoir.

Enigme n°16 : Les hourds. Allez dans l'écran n°1 pour prendre les planches et dans l'écran n°4 pour prendre le charpentier-calfat. Cliquez sur le mot "Kérak" pour que vous puissiez avoir un ingénieur Alepin. Puis, allez dans les engins de guerre voir les béliers ou les chats pour que vous puissiez avoir des peaux de vaches. Placez les éléments comme suit :

- L'ingénieur Alepin avec le compas et l'équerre.
- Le charpentier-calfat avec la scie et la hache.
- Les planches de palmier avec les chevilles et les madriers.
- Les peaux avec la lutte anti-incendie.

Enigme n°17 : La catapulte. Retournez dans votre catalogue d'engins de guerre, trouvez la catapulte, et prenez la clé en fonte, le projectile et la fourrure. Puis allez dans l'écran n°1 pour prendre le décliqueur.

- Mettez la clé en fonte devant l'ergot en métal qui est à l'avant de la catapulte.
- Mettez la fourrure sur la traverse.
- Mettez le projectile sur la cuillère.
- Placez le décliqueur près de la catapulte.

Enigme n°18 : La poterne. Cliquez sur "Kérak", cliquez sur "Murailles" et prenez le treuil, la chaîne et le contrepoids. Mettez le treuil dans la salle de treuil, la chaîne sur le treuil, et cliquez sur toutes les poulies pour les relier entre elles. Mettez le contrepoids à l'extrémité de la chaîne. Il ne vous restera plus qu'à cliquer nerveusement sur le treuil pour le faire tourner dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Enigme n°19 : L'askar. Ce n'est qu'en partant du mot clé "Sultan" que vous pourrez trouver toutes les personnalités suivantes : Qayrawan berbère, Faris, Caragulahm, Soudanais, Daylamites, Ghazis et Mutawiahs, Maïmonide, Ingénieur Damasquins, Imama, Pharmacien, Chirurgien perse, Marchands, Artisans, Saladin et Mamelouks.

Placez-les dans les zones suivantes :

- Qayrawan berbère dans la cavalerie légère,
- Faris dans la cavalerie,
- Caragulahm dans la cavalerie,
- Soudanais dans l'infanterie,
- Daylamites dans l'infanterie,
- Ghazis et Mutawiahs dans les volontaires religieux,
- Maïmonide dans les hommes de sciences,
- Imam dans les hommes de sciences,
- Pharmacien dans le personnel médical,
- Chirurgien perse dans le personnel médical,
- Marchand dans le souk,
- Artisans dans le souk,
- Saladin dans ses quartiers,
- Mamelouks dans la garde d'élite.

Enigme n°20 : Le coup d'échecs. Remplacez les pièces d'échecs par les personnages suivants :

- La dame noire par Agnès de Courtenay,
- La tour noire par Renaud de Châtillon,

- Le fou noir par Gérard de Ridefort,
- Le cavalier blanc par Saladin,
- Le roi blanc par Baudouin IV.

Il ne vous restera plus qu'à bouger le fou blanc dans la diagonale pour mettre le roi noir en échec.

QUATRIÈME PARTIE : JÉRUSALEM

Enigme n°21 : Jérusalem. Il faudra que vous alliez chercher les miliciens. Pour ce faire, cliquez sur "Jérusalem", "Via Dolorassa", "Pèlerins", "Italiens" et "Armés". Entre-temps, vous aurez l'occasion de passer par toutes les personnalités dont vous aurez besoin pour résoudre cette énigme. Placez-les dans l'ordre qui suit :

- Baudoin IV dans la citadelle,
- Agnès de Courtenay dans le manoir,
- Héraclius au Saint-Sépulcre,
- Les Levantins chrétiens en la chapelle Sainte-Anne,
- Abraham au Dôme du Rocher,
- Gérard de Ridefort à la maison chêvetaine des Templiers,
- Les chevaliers hospitaliers dans l'Hospital,
- Les chevaliers teutoniques à Sainte-Marie-des-Allemands,
- Les miliciens dans la tour de Tancrède,
- Les marchands de souvenirs religieux dans la rue Saint-Etienne,
- Les changeurs italiens au marché des changeurs italiens.

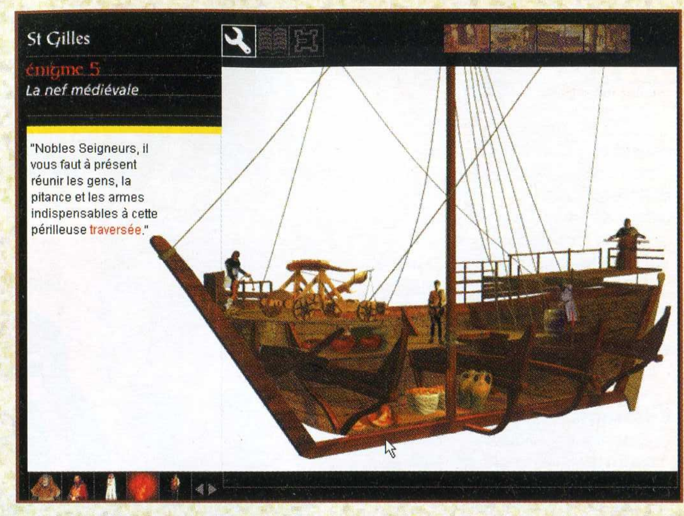
Il ne vous restera plus qu'à définir l'itinéraire suivant : en partant de la citadelle, allez une fois à l'est, une fois au nord, une fois à l'est, une fois au sud, et trois fois à l'est jusqu'au Dôme du Rocher.

Enigme n°22 : Le Dôme du Rocher. Cliquez sur "Islam" pour avoir accès à une mosquée. De là, prenez la Chahada, le tapis de prière, le mendiant, le croissant de lune et la Pierre noire. Vous n'avez qu'à placer ces éléments devant chacune des colonnes principales de la mosquée.

- La Chahada sur le pilier de la profession de foi,
- Le tapis de prière sur le pilier de prière,
- Le mendiant sur le pilier de l'aumône,
- Le croissant de lune sur le pilier du Ramadan,
- La Pierre noire sur le pilier de La Mecque.

Quand vous aurez fini, allez chercher l'ange Gabriel qui se trouve dans le Coran, et placez-le dans la coupole de la mosquée.

Enigme n°23 : L'arbre de lumière. Cliquez sur les lettres hébraïques, et prenez toutes celles que vous pourrez prendre. Vous devrez disposer les lettres dans chaque case pour obtenir, à l'arrivée, l'ordre suivant : hé / yod / hé / aleph. Après ça, vous devrez aller chercher l'Anouchka. Placez-la sur l'extrême droite de l'arbre de lumière (l'Anouchka, c'est le chandelier à huit branches, l'auteur tient à remercier, pour sa précieuse collaboration, monsieur Gilbert Pomme de Terre, père du très cher testeur).



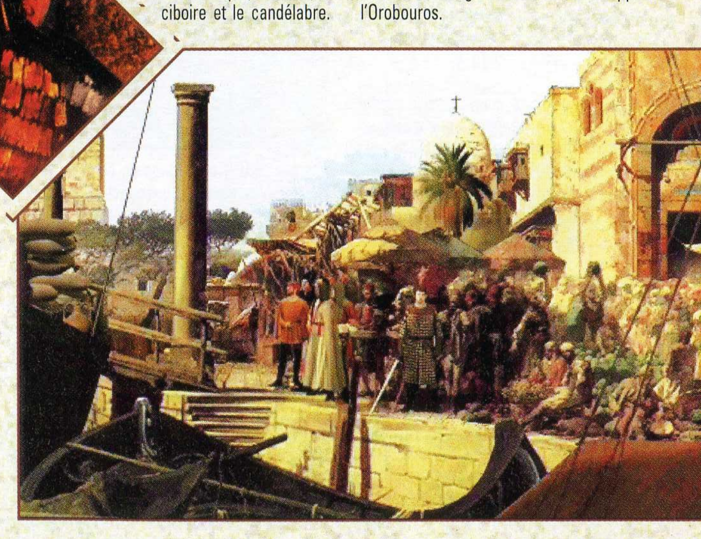
Remplissez judicieusement votre navire.

Enigme n°24 : Le Golem. Retournez dans l'alphabet hébraïque pour prendre encore le maximum de caractères possibles. Sur le front du Golem, vous devez écrire les trois signes suivants : Tau / Mem / Alef

Enigme n°25 : Le Saint-Sépulcre. Cliquez sur le mot clé "Objets du culte", et prenez la croix, la crosse d'évêque, le calice, le ciboire et le candélabre. Placez les éléments dans les zones suivantes :

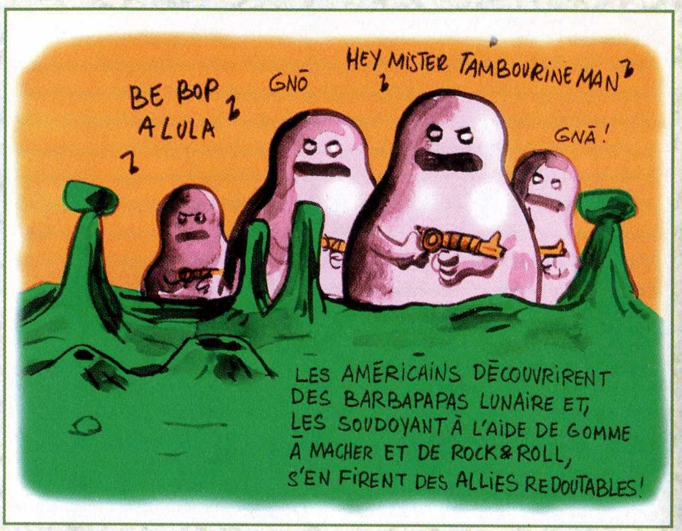
- La croix dans le tombeau du Christ,
- La crosse d'évêque sur le Nombril du Monde,
- Le calice sur le Maître Autel,
- Le ciboire sur les escaliers,
- Le candélabre dans la Sainte-Chapelle.

Enigme n°26 : Le Chrisme. Il ne vous restera plus que les éléments fondamentaux dans votre inventaire. Placez-les en respectant les opposés dans leur diagonale : l'eau face au feu, la terre face à l'air. Puis, à l'aide de la souris, faites pivoter le pilier en cliquant dessus et en l'accompagnant d'un mouvement de la droite vers la gauche. Vous ferez apparaître l'Orobouros.



Battlezone 1ére partie

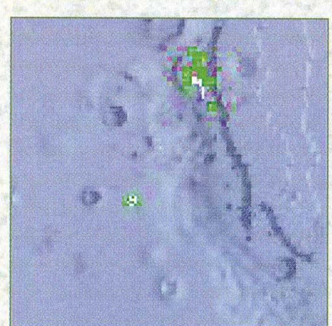
Nom d'un Spoutnik à roulettes ! Activision ne s'est pas foutu de notre gueule. Battlezone est un soft génial, original et procurant une rare liberté de jeu. Lors des missions, vous serez libre de développer votre base comme vous voulez et de vous déplacer partout sur le terrain. Néanmoins, pour des raisons évidentes de programmation, les différentes étapes de chaque mission se déclenchent quand vous vous rendez à des endroits particuliers de la carte. Ne précipitez donc pas le cours des événements avant d'avoir pris le temps de bien développer votre base. Cette soluce donne tous les conseils judicieux pour triompher des sept premières missions dans le camp des Ricains. La suite dans le prochain numéro. Si après tout ça vous êtes encore coincé, on vous refile même des cheat-codes. Et dans le CD, vous trouverez des tonnes de nouvelles cartes solo et pour le deathmatch (répertoire Data/Battlezone). Eh oui, on est comme ça à Joy. Alors, en avant la conquête de l'espâââce et bonne chance, camarades !



Les premières missions sont particulièrement détaillées afin que la bleuzaille puisse s'imprégner jusqu'au scaphandre de l'interface de Battlezone, géniale mais déroutante au premier abord.

MISSION 1: L'ARRIVÉE DES ROUGES

Demandez au Recycleur de construire un Pilleur (tapez 51). Montez dans l'un des véhicules. Par exemple le tank à tronche de requin, le Grizzly, qui est un peu l'engin à tout faire de Battlezone (le Tank léger est bien aussi, mais évitez à tout prix le Bombardier qui a le plus mauvais rayon de braquage de la galaxie). Suivez le Pilleur n°1 qui part en direction du Sud. Vous enregistrez une émission radar ennemie en provenance de l'ouest. Dirigez-vous vers la cible. Une fois à portée, enfoncez la touche T pour cibler le Combattant, ce qui fait apparaître une mire (et non



pas une MIR !) et la jauge de point de vie du Russkof. Utilisez votre Obus antichar pour truffer le Combattant. Essayez de viser le cercle rouge sur le Russe en avançant dans la même direction. Si vous lui tirez dessus alors qu'il se déplace à gauche ou à droite, anticipez son mouvement pour que vos tirs touchent bien le centre de la cible. Sinon approchez-vous à portée immédiate pour avoir un tir plus efficace. Servez-vous du glissement latéral ou "strafe" (touches Q et D) en même temps que vous bougez la souris pour tourner autour du Russkof en lui faisant toujours face et ainsi pouvoir l'attaquer tout en évitant ses tirs. Même si vous ne maîtrisez pas parfaitement cette technique, commencez à vous entraîner dès maintenant. Elle vous sera bien utile plus tard dans la suite des missions. Un deuxième Combattant est en train d'attaquer votre Pilleur au sud. Débarrassez-vous de lui en utilisant la même tactique. Un message vous demande alors de rentrer à la base. Escortez le Pilleur n°1 vers la base située au nord-est. Un autre message vous informe qu'un second Pilleur est attaqué. Rendez-vous au sud-est (vous voyez la Terre se lever à l'horizon, la classe). Voici un truc au cas où vous seriez à la recherche de l'une de vos unités. Il suffit d'appuyer sur la touche du groupe d'unités correspondant (ici, appuyez sur 3 pour afficher en haut à gauche la liste de tous les Engins utilitaires, Pilleurs et autres). Vous voyez alors apparaître sur la carte radar une filaire située en bas à gauche des pastilles localisant toutes les unités de type utilitaire (ici, le Pilleur que vous devez escorter est matérialisé par la pastille numéro 2). Vous voyez également une mire indiquant l'orientation et la distance des unités correspondantes. Plus tard, dans les missions suivantes, vous pourrez aussi appuyer sur le numéro de l'unité que vous cherchez pour la faire apparaître dans la mire de ciblage. En attendant, allez défendre le Pilleur n° 2. Essayez de foncer en tirant vers le Combattant ennemi en restant parfaitement dans l'axe de la cible pour le détruire en une seule passe. Encore une fois, si vous n'y arrivez pas parfaitement pour l'instant, continuez de vous entraîner, cela vous sera drôlement utile plus tard, quand les choses vont se compliquer. Notez que vous pouvez

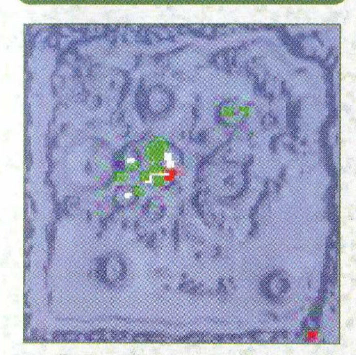
 On le dit et on le répète : toute soluce publiée rapporte 300 francs à son auteur.

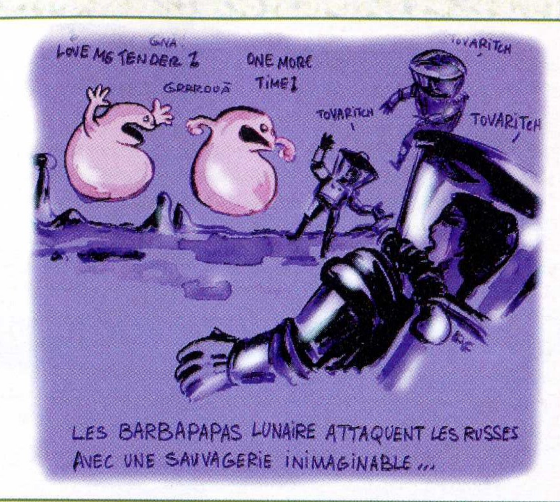
refaire une mission déjà réussie en la choisissant dans le menu Archives (bouton en bas à droite sur l'écran principal des missions).

REMARQUE

Après être monté dans le Tank en début de mission, vous pouvez récupérer une arme délirante : le canon RAVE qui se trouve au nord de la base. Musique techno et flashs colorés sont au programme... enfin vous verrez bien.

MISSION 2 : REPAIRE DE L'AIGLE

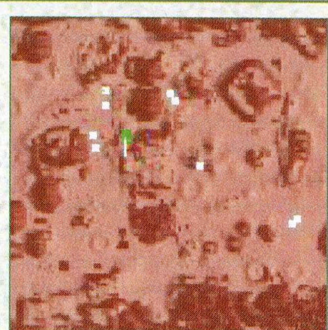




Dirigez-vous immédiatement vers la Tour de Commande à l'est. Appuyez sur T pour cibler le premier Combattant ennemi et truffez-le à l'obus antichar. Tout de suite après l'avoir touché, commencez à tirer sur le deuxième Russkof. C'est une tactique utile quand des unités adverses attaquent l'un de vos bâtiments. Vous remarquez que quand vous attaquez un ennemi, il s'arrête de bousiller votre bâtiment et bat en retraite pendant un instant. Donc, plutôt que de laisser l'un des deux Russes abîmer votre tour de Commande pendant que vous courez après l'autre, essayez de taper sur les deux à la fois. Autre conseil : l'endroit où l'ennemi vaincu explose est très important. C'est là que vos Pilleurs viendront récupérer les débris qui vous serviront plus tard à construire d'autres unités. Quand c'est possible, essayez donc d'abattre les unités ennemies les plus proches de votre base, ça servira pour plus tard, hein. Après avoir éliminé les deux gêneurs, restez à l'entrée Est. Sélectionnez votre Recycleur et envoyez-le sur le Geyser le plus proche (tapez 53). Vous pouvez aussi indiquer directement au Recycleur le Geyser, en sélectionnant le Recycleur puis en plaçant votre mire sur le Geyser (une ligne blanche apparaît) et en appuyant sur la barre Espace. Une fois le Recycleur déployé, demandez la construction d'une tourelle Blaireau (tapez 54). Quand elle est achevée, sélectionnez-la en tapant 21. Puis placez-vous au coin de la Tour de Commande, mettez votre mire sur le sol pour faire apparaître un carré vert et appuyez sur Espace pour déployer la tourelle. Contruisez d'autres tourelles et placez-les (tapez 22, 23... pour les sélectionner) en défense (deux tourelles devant la tour de commande, deux autres en défense du Recycleur et une cinquième devant le champ de panneaux solaires au nord). Vous pouvez recharger vos munitions en vous arrêtant à proximité du bâtiment Réserve et vous faire réparer en restant à côté du Hangar. Quand la seconde vague de Combattants russes va arriver, vos deux tourelles vont les éliminer rapidement si elles sont correctement disposées. C'est chouette les Blaireaux ! Une troisième vague d'assaillants surgit par le sud. Éliminez-les de la même manière avec l'aide des p'tits gars. Une quatrième vague arrive : un Combattant, un tank Tzar et un transport de troupe. Détruisez le Combattant, laissez les Blaireaux supprimer le Tzar et faites-vous le transport de troupes. Avant d'exploser, le transport débarque cinq fantassins russes. Admirez leurs superbes scaphandres, puis liquidez-les. Un message vous indique que les Russes débarquent en force et qu'il faut escorter des transports. Avancez vers le nord nord-est en prenant un peu d'avance par rapport aux transports (ignorez les autres troupes ennemies). Il s'agit de détruire les trois tourelles russes le plus vite possible, si possible avant qu'elles ne se déploient. Avec un peu d'habileté, c'est un jeu d'enfant. Placez-vous sur la Rampe de lancement pour finir la mission.

MISSION 3 : VESTIGES DÉCOUVERTS

Direction la Planète rouge ! Dans cette mission, vous allez apprendre à déployer une base. Tapez 51 et 61 pour demander au Recycleur et à l'Usine de vous suivre (vous pouvez aussi les sélectionner en placant votre mire sur le Recycleur ou l'Usine et en appuyant sur la touche Espace - puis 1 pour leur demander de vous suivre). Dirigez-vous vers les deux Geysers à l'ouest. Tapez 53 et 63 pour demander aux deux

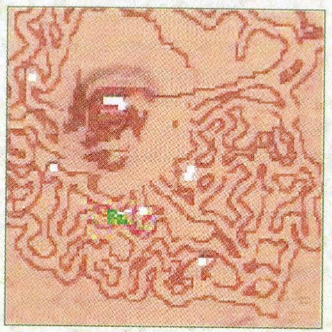


unités mobiles de se déployer sur les Geysers les plus proches. Il arrive que deux unités mobiles essayent de se déployer sur le même Geyser, ce qui bloque tout le processus. Mieux vaut donc directement indiquer au Recycleur et à l'Usine sur quels Geysers vous déployer en désignant les Geysers puis en appuyant sur la touche Espace (il faut sélectionner le Recycleur ou l'Usine avant). Déployez le Recycleur sur le Geyser le plus au sud pour qu'il soit le plus proche possible du champ de Fragments. Construisez rapidement deux Pilleurs (51 puis 51). Les Pilleurs vont directement récolter les Fragments les plus proches, vous n'avez pas à vous en préoccuper. Dans le même temps, contruisez un char (61). Sélectionnez le char et demandez-lui de vous suivre (tapez 111). Construisez une tourelle Blaireau (54). Si vous avez fait vite, vous devez avoir eu le temps de tout contruire avant que n'arrive la première attaque soviétique: deux Combattants. Détruisez-les. Construisez une seconde tourelle (54). Essayez de la déployer de manière à ce qu'elle protège le mieux le Recycleur (placez-la pas trop loin et au coin du bâtiment). Dès que vous avez récolté suffisamment de Fragments, commandez un second char (61). Ordonnez-lui de

vous suivre (121). Dès lors, vous devez recevoir un message vous indiquant que les Russes se sont déployés au sud-ouest. Commandez la construction d'un Remorqueur (tapez 63). Un deuxième escadron soviétique arrive (un Tzar et un Combattant). Laissez-les s'approcher de la base avant de le détruire. Vous serez alors aidé par les tourelles, et les fragments seront plus proches de la base. Vous remarquez aussi que vos deux tanks se mettent automatiquement à attaquer l'ennemi dès que vous le ciblez et tirez dessus. Un message vous rappelle à l'ordre. Demandez au Remorqueur de vous suivre (tapez 331). Dirigez-vous vers la balise de navigation indiquée : tapez 45 pour faire apparaître une mire en direction du sud-ouest. Les deux Chars et le Remorqueur vous suivent. N'allez pas trop vite pour ne pas les distancer. Dans le même temps, si vous avez des Fragments en rabe, construisez des tourelles Blaireau pour assurer la défense de la base en votre absence (oui, toujours 54, pour construire les Blaireaux). Que diable ! un drôle d'objet alien. En devançant les ordres, vous arrivez sur les lieux avec votre Remorqueur. Débarrassez-vous facilement des deux Combattants russes grâce à l'appui de vos deux chars. Approchez-vous de l'objet alien, sélectionnez le Remorqueur (tapez 33) puis mettez votre mire sur l'objet alien (une ligne blanche apparaît) et appuyez sur Espace pour indiquer au Remorqueur de ramasser l'objet. Demandez au Remorqueur de vous suivre (331) et retournez à la base. Vous remarquez qu'il n'est pas nécessaire de demander aux deux chars de vous suivre, ils le font depuis le début. Par contre, comme vous avez indiqué au Remorqueur de ramasser l'objet, cela a annulé son ordre précédent et vous devez le reprogrammer. Bon. Retournez à la base où vous arrivez juste à temps pour une troisième vague d'assaut russe.

Si vous n'avez pas fait assez vite et que les Soviets attaquent en votre absence, les trois tourelles vont arriver à défendre la base si elles sont correctement disposées. Si vous n'avez plus de munitions, demandez une recharge au Recycleur : tapez 53 (52 pour une réparation). Le Recycleur éjecte un gros bonbon bleu (ou vert). Il suffit de passer dessus. Le commandement vous indique de tenir la base. Indiquez à votre Remorqueur de se tenir à côté du recycleur (33 pour le sélectionner, puis placez votre mire sur le sol et appuyez sur Espace). Construisez d'autres chars (61) et tourelles (54) maintenant que vous avez ramassé plein de Fragments. Une bande de Rouges déboule alors par le nord-ouest. Servez-vous du glissement latéral (strafe) pour éviter les tirs violents du Tzar ennemi. Une autre vague d'assaut arrive ensuite par l'est. Vous pouvez utiliser le mortier à retardement pour toucher plusieurs unités ennemies à la fois (le mortier touche un large rayon d'action en explosant mais les munitions s'épuisent plus vite). Si vous vous retrouvez éjecté à cause de la destruction de votre char, vous pouvez essayer de sniper les unités ennemies (bouton droit de la souris pour sélectionner le fusil sniper, puis visez le point jaune pour tuer le pilote ennemi). Pour sniper, il vaut mieux s'embusquer à l'écart. Un pilote sans véhicule est très fragile. Dès que possible, demandez à un autre char de vous récupérer : sélectionnez l'unité en tapant 1x (où x est le numéro de votre char) puis tapez 4. Après avoir réduit en cendres cette dernière escouade, vous avez gagné la mission.

MISSION 4 : ÇONNEXION IMPREVUE

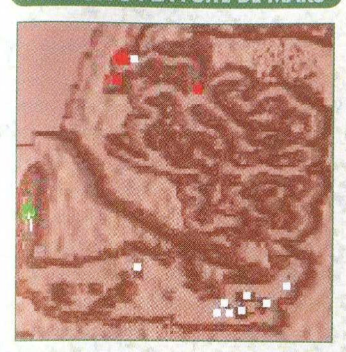


Demandez au Recycleur et à l'Armorie de vous suivre (tapez 51 et 71). Partez vers le nord puis vers l'est en évitant de descendre dans les ravins. Vous arrivez devant deux Geysers rapprochés. Indiquez à vos deux unités de se déployer sur les Geysers. Construisez deux pilleurs. Puis demandez à votre Recycleur de construire une usine (56). Déployez l'Usine sur le Geyser isolé situé au sud-ouest entre des ravins (au sud du Volcan). Pour faire apparaître une carte plus générale, appuyez sur la touche verrouillage Majuscule. Pour revenir au radar filaire, appuyez sur Majuscule. Construisez des tourelles (54). Deux combattants russes arrivent, détruisez-les. Demandez à l'Usine de fabriquer un char (61). Deux autres Russes arrivent, débarrassez-vous-en. Construisez un troisième Pilleur pour accélérer la récolte des Fragments. Pour l'instant, n'allez surtout pas au Volcan ou bien vous allez accélérer la mission. Construisez plutôt d'autres tanks et laissez les Combattants venir à votre base pour les détruire juste devant chez vous. Si vous manquez de munitions, demandez au Recycleur des recharges (53) ou demandez à l'Armorie de vous en catapulter (faites 72, puis indiquez une case sur le sol et enfoncez Espace). Ensuite, vérifiez que vos Pilleurs ne descendent pas dans les ravins où ils se feront attaquer par les mines. Commencez à détruire les mines gênantes (celles qui sont proches des tas de Fragments) tout en restant à distance pour ne pas être touché. Vous remarquez que vous pouvez incliner le nez du char que vous pilotez en plaçant la souris en haut ou en bas. Pour sortir d'un ravin, il suffit d'incliner le nez vers le haut, de prendre de la vitesse puis d'enclencher la poussée verticale (touche E) en arrivant devant l'obstacle à franchir. Continuez à construire des chars et des tourelles. Vous remarquez que trois/quatre tourelles correctement placées assurent une parfaite défense de la base (les Russes arrivent par l'ouest et l'est).

Une fois que vous avez détruit les mines gênantes et construit suffisamment d'unités (6 chars, 8 tourelles), vous allez pouvoir vous lancer dans la seconde partie de la mission. Groupez les chars : sélectionnez les unités offensives (1), laissez enfoncée la touche Contrôle et sélectionnez les chars que vous voulez grouper par leur numéro (1,2,3,4,5), appuyez sur F1 pour affecter le groupe à cette touche puis relachez Contrôle. Maintenant vous pourrez sélectionner les cinq chars d'un coup en pressant la touche F1. Pour l'instant, enfoncez 1 pour leur demander de vous suivre. Faites pareil avec quatre tourelles que vous groupez et assignez à la touche F2. Demandez-leur également de vous suivre. Laissez les autres en couverture de la base (attention à leur placement !). Après avoir fait le plein de munitions et vous être réparé, rendez-vous au Volcan au nord-ouest. Sélectionnez la première balise de navigation (41) pour afficher une mire pour vous guider. Vous arrivez à un étroit passage qui mène à l'intérieur du volcan par deux passages sur les côtés. Ne descendez pas tout de suite et déployez vos tourelles à l'entrée de ce passage en direction de l'ouest par où arrivent les Soviets. Pour déployez vos tourelles, sélectionnez-les, placez votre curseur sur le sol pour faire apparaître un carré vert et appuyez sur Espace. Attention de mettre les tourelles à l'extérieur du Volcan pour qu'elles aient un espace bien dégagé devant pour tirer à distance (100 mètres au nord-est de la balise 1 par exemple). Comme vous êtes bien organisé, demandez dès maintenant à votre Armorie de catapulter des recharges de vie et de munitions (2 recharges sont nécessaires pour faire le plein). Maintenant vous pouvez descendre dans le Volcan. Vous tombez sur l'usine alien. Identifiez les bâtiments en plaçant votre mire dessus et en appuyant sur la touche I. Des escouades russes accompagnées de tourelles vont maintenant arriver dans le volcan. Il vont se faire abîmer par vos tourelles. Tenez-vous, avec les chars, à proximité des édifices aliens pour réceptionner les survivants. Grâce au second groupe de tourelles, votre Recycleur devrait résister de son côté aux attaques de Combattants sans que vous ayez besoin de vous en occuper. Normalement, vous recevez un message vous prévenant de l'arrivée imminente de la sixième section. Construisez rapido d'autres chars si nécessaire (61). Appelez-les à la rescousse. La dernière vague russe est constituée entre autres de bombardiers. Attendez-les dès l'entrée du Volcan. Si vous vous faites détruire, vous pouvez essayer de sniper, et même

de vous emparer d'un véhicule ennemi (après avoir tué le pilote, il suffit de monter dedans comme dans une unité normale). Il peut arriver que les unités russes aillent se coincer à l'intérieur du cratère au coin nord derrière l'usine alien. Il suffit de faire le ménage. Avec la destruction de la dernière unité russe, vous remportez la mission.

MISSION 5 : LA FUITE DE MARS

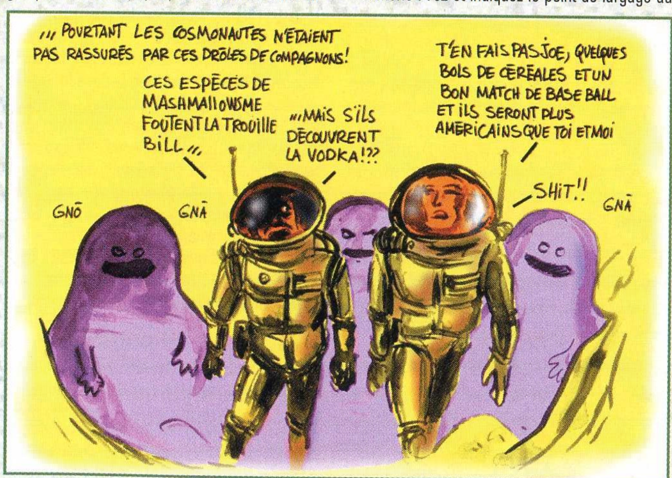


Groupez les deux chars pour pouvoir les rappeler avec la touche F1 et demandez-leur de vous suivre (1). Commandez au Recycleur de vous suivre (51). Empruntez le canyon en direction du sud. Quand le terrain s'élargit, allez vers l'est. Un message vous demande d'effectuer une reconnaissance. Une fois arrivé devant le vaisseau Hephaïstos, dépêchez-vous de l'identifier (approchez-vous, pointez votre mire sur le vaisseau et appuyez sur la touche I). Rendez-vous ensuite à la balise 1 comme indiqué. En arrivant au Port stellaire, vous tombez sur deux tourelles russes. Indiquez aux deux chars de détruire la première (F1 pour sélectionner les chars, 3 pour leur demander d'attaquer, puis 1 pour désigner la tourelle n° 1) pendant que vous vous faites la seconde. Dirigez-vous vite vers le port après avoir envoyé les chars sur cette saloperie d'Obusier. Identifiez tous les bâtiments avec la touche I. Quand vous arrivez au fond du Port, un message vous indique de vous déployer. Revenez vers les trois geysers à l'ouest et indiquez au Recycleur de se déployer. Deux Combattants russes arrivent : envoyez vos chars sur l'un des deux et vaporisez le second à l'obus antichar. Ne commandez pas de recharges de vie ou de munitions au Recycleur, sinon vous ne pourrez pas construire de Pilleur. Fabriquez un Pilleur (51) qui va tout de suite récupérer les fragments des deux Soviets. Dès que vous avez 10 fragments, demandez au Recycleur de construire une Usine (56). Un message vous informe que le transport est parti et qu'un compte à rebours de neuf minutes est déclenché. Construisez un Éclaireur (55). Quand il est apparu, éjectez-vous de votre char (touche H) puis sélectionnez l'Éclaireur et demandez-lui de vous récupérer (4). Indiquez à vos deux chars de protéger le Recycleur (F1 puis 91). Vous pouvez les sélectionner un par un et leur indiquer une place au sol pour les disposer de manière plus efficace. Quand ils sont bien en défense, ils tournent sur eux-mêmes. En même temps, commencez à construire des tourelles avec le Recycleur et des chars avec l'Usine (61). Grâce à l'Éclaireur, vous allez pouvoir passer par-dessus les reliefs pour contourner les canyons. À partir des Geysers, en regardant vers le nord vous voyez un haut plateau. Prenez de la vitesse, puis en arrivant devant l'obstacle enclenchez la propulsion verticale (E) tout en avancant avec Z et en mettant le viseur bien en bas. Ne lâchez pas E. Vous allez monter le long de la paroi. Dès que vous arrivez au bord supérieur, vous pouvez relâcher E mais maintenez Z jusqu'à ce que vous ayez atterri. Une fois sur le plateau, longez la montagne sur la droite. Vous pouvez faire apparaître une carte plus générale en appuyant sur la touche blocage Majuscule (Majuscule pour revenir au radar courte portée). Continuez à produire des tourelles et des chars. Tout en haut, au nord-ouest, la falaise fait un coude. Prenez de l'élan et escaladez la paroi par le coude en utilisant la même technique que précédemment (touches E et Z enfoncées, mire à fond vers le bas). Un message radio contradictoire vous est envoyé. Continuez votre mission. Redescendez de l'autre côté du plateau en direction de la rampe de lancement russe. Vous tombez dans un cratère étroit par le sud-ouest. Descendez dans le trou près du bâtiment sans engager d'ennemis. Identifiez le bâtiment avec I. Un message vous demande de vous replier. Donc, retour au Wyoming par le même chemin. Sortez du trou avec E, toujours sans engager les Russes. Revenez en passant les plateaux grâce à la propulsion verticale. Pendant votre mission, la base a été attaquée mais les chars et les tourelles ont pu en assurer la défense. Une fois rentré aux geysers, si vous n'êtes pas en pleine attaque, envoyez vos tourelles au point de dégagement (2 pour sélectionner les unités défensives, en maintenant Contrôle enfoncé, faites 1,2,3,.. pour sélectionner toutes les tourelles puis F4 pour grouper ; enfin faites 22 pour les envoyer à la deuxième balise de nav). Constituez deux groupes de chars (F1, F2) et commandez-leur de vous suivre. Partez vers le point de dégagement, tout en commandant au Recycleur de remballer (50) et d'aller au port (521). Si vous avez fait vite, les tourelles ont le temps de se déployer et commencent à engager le gros des troupes russes. Ordonnez à l'un de vos groupes d'attaquer un char russe (F1 puis 3 puis le numéro du char ennemi). Pendant ce temps, truffez les autres ennemis avec l'aide du second groupe de chars. Les Russes sont occupés à dégommer vos tourelles, et c'est plutôt facile de tirer dans le tas. Quand le secteur est nettoyé, vous pouvez appeler le Recycleur sur le point de dégagement (522). Mission terminée !

MISSION 6 : DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES



Bienvenue sur Vénus la verdâtre. Le comité de réception arrive : deux Combattants. Groupez le Char et l'Éclaireur et ordonnez-leur de vous suivre ainsi que l'Armorie et les tourelles. Liquidez les Combattants. Allez au Point de Rendez-vous en nav 1 en passant par le canyon le plus à l'ouest. Récupérez les chars en nav 1. Déployez l'Armorie sur le Geyser et protégez-la avec les tourelles. Éjectez-vous et montez plutôt dans un char. Vous pouvez aussi remplacer le mini-canon du char par un autre obus antichar (pour passer commande à l'Armorie : 762 et indiquez le point de largage au





sol). N'entrez pas dans la base CCA par le nord ou bien vous allez vous faire détruire par les tourelles de défenses. Mettez plutôt vos chars en défense de l'armorie et infiltrez-vous dans la base russe par le sud. (Au cas où vous auriez tenté cette expédition suicide, la mission n'est pas perdue puisque vous vous éjectez sain et sauf et pouvez vous déplacer discrétos dans la base des Russkofs. Rendez-vous alors au sommet du Volcan en escaladant et en faisant attention aux tourelles. En faisant apparaître la carte, vous pouvez repérer une unité grisée : un éclaireur US que vous pouvez récupérer. Détruisez le radar russe en évitant toujours les tourelles et barrez-vous. Mais bon, c'est une autre option.) Arrivez plutôt par le sud (vous repérez un transport russe). Dans la base, éjectez-vous de votre char et montez dans un char russe pour ne pas claquer toutes vos munitions. Détruisez à la fois le bâtiment de Zone de brouillage Radar et la Centrale Éclair énergétique (ce qui neutralise les Tours de défense). Dépêchez-vous de remonter dans votre Tank et allez au devant de l'Utah avant qu'il ne soit attaqué. On vous octroie donc généreusement un Recycleur et une Usine. Tout en les protégeant de l'attaque soviétique, ordonnez-leur de se déployer et commencez à construire des tourelles et des chars. Vous pouvez commander un mortier à bombe pulvérisante comme arme d'appoint. Dirigez-vous vers le Recycleur de la CCA qui se trouve à l'est de la Zone radar que vous avez détruite. Approchez-vous discrétos par le sud ou le sud-ouest en faisant gaffe aux tourelles qui gardent le périmètre. Essayez de vous placer sur une colline qui surplombe la base ennemie hors de portée de leurs attaques. Localisez la centrale énergétique russe et balancez z'y dessus vos bombes pulvérisantes. Elles vont faire merveille en abîmant tous les bâtiments alentour. Vous risquez de devoir retourner faire le plein de munitions. Revenez avec une escorte de deux tanks pour l'attaque finale. Foncez sur le Recycleur en déchargeant vos deux Super Obus groupés. Tout ce que vous avez à faire c'est de détruire le Recycleur. Ensuite barrez-vous sans remords.

MISSION 7 : UNE SALE SURPRISE



Déployez votre Recycleur sur le Geyser et construisez deux tourelles pour vous défendre avant que les deux Soviets se ramènent. Construisez une Armorie. Partez avec le Constructeur et l'Armorie vers le sud sud-ouest. A 530 mètres dans cette direction, il y a une zone assez plate avec un Geyser. Construisez une Centrale d'énergie et des Tourelles canons très vite. Déployez l'Armorie sur le Geyser. Profitez-en pour vous équiper à mort avec deux super obus, des bombes pulvérisantes et des mines de proximité car trois combattants russes arrivent pour jouer les trouble-fête. Il s'agit ensuite de se défendre et de buter les fameux Golems russes. Construisez une Usine et produisez un ou deux obusiers. quand le Golem arrive par l'ouest, utilisez vos obusiers pour l'abîmer. Quand il arrive à portée de vos tourelles canon, attaquez-le en tournant autour de lui (c'est pitoyable comment ça tourne lentement, un Golem !). Un autre Golem arrive par l'est. Éliminez-le de la même manière. Pensez à anticiper vos commandes à l'Armorie pour ne pas tomber en panne de munitions. Vous aurez aussi à repousser des attaques de tanks, rien de bien méchant pour le pro que vous êtes devenu. Défendez vos obusiers contre ces attaques.

Une fois équipé et ravitaillé, dirigez-vous vers le sud par un passage à l'est qui mène à la base CCA. Jetez-vous sur l'ennemi et labourez-lui la face avec votre super puissance de feu. Larguez une balise de navigation (P) à 350 mètres de la base ennemie et ordonnez à vos deux obusiers de s'y rendre (avec une petite escorte d'Éclaireurs, c'est plus prudent). Les obusiers vont pouvoir bombarder la base des Russkofs. Concentrez leur tir sur les centrales d'énergie ennemies et les tourelles. Occupez-vous des chars et autres rigolos qui vont tenter une sortie. Une fois les défenses réduites en cendre, jetez-vous sur le Recycleur pour le coup de grâce.





DES CHEAT-CODES POUR LES LOPETTES

Quel dommage de saborder un jeu aussi génial en utilisant des cheat-codes ! Mais bon, vous faites ce que vous voulez. Pour les enclencher, maintenez enfoncées les touches Maj et Contrôle et tapez :

- BZBODY : Votre véhicule devient invulnérable.
- BZTNT : Vous n'avez plus à vous préoccuper des munitions.
- BZFREE : La construction ne coûte plus rien en fragments et en pilotes.
- BZVIEW : Vous pouvez utiliser la vue Satellite sans Tour de Communication.
- BZRADAR : Tous les ennemis sont visibles sur la carte, quelle que soit leur distance.
- IAMADIRTYCHEATER : (À taper sur l'écran de briefing de mission.) Vous avez accès à toutes les missions.

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Je suis dans une forêt noire, heuu.. vraiment noire, c'est ça. La vache, on n'y voit goutte... Si, si, j'y vois vraiment rien ! Je vous garantis que plus obscur, on fait pas. Bonk... Aieiieee !! Quel est l'abruti qui colle des panneaux en plein milieu des sombres forêts ? Attendez... je craque une allumette... Ah, c'est mieux. Ça alors ! y a des inscriptions sur le panneau. Attendez, c'est un peu effacé, je déchiffre... "Perd. d..s une .orêt? .loqu. dans un .eu? .nvoi. tes ques.ions et rép.n..s à : Joystick, En Détresse, 6 Bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex". Ah ouais, et comment je sors du bois, moi ?



ULTIMA 4, 5, WIZARDRY 7, ISHAR 3 (PC-CD)

Comment jouer à Ultima 4 ou 5 (non, je n'habite pas au musée du ludiciel) ? Pas moyen d'entrer d'autres chiffres que "5" au clavier. Je pense que le problème vient du fait que même ma plus ancienne bécane (286) a un clavier AT, alors qu'à la sortie de ces jeux la norme était le XT. Je n'ai pas l'intention d'acheter la nouvelle compile de Papy Garriott. Existe-t-il un moyen quelconque de contourner le problème, à part se procurer un 8086 ? Quelqu'un pourrait-il m'indiquer où trouver une solution de Wizardry VI (vieux numéros de magazines encore en activité par exemple)... A force d'explorer mes PJ sont niveau 15 presque sans avoir décollé du début du scénario! Dans Ishar 3, j'ai trouvé quelques objets dans les deux dimensions accessibles par la porte temporelle du théâtre de Koren-Bahnir : épée vivante chaotique (peut-on l'utiliser sans danger ?), cristal, peaux de tigres, morceau de météorite, une tribu de primitifs... Et maintenant ?

Réf.: N°9501, Oone

LE TRÉSOR DES TOLTEQUES (PC-CD)

D'accord, j'ai acheté ce jeu fin 96 et n'y ai pas touché depuis... avril 98. Et, depuis cette date fatidique, je rame, je rame sans voir l'Amérique. Appel aux âmes charitables !!!
1. Comment fait-on sortir Frère Anselme de son confessionnal?
2. Comment fait-on venir manger, au geôlier de Fort Apache, son riz + Tabasco bien chauffé dans la cuisine du fort ?
3. Comment entre-t-on, dans le monastère ? Le ballon gonflable semble une bonne solution, mais il y a un révolutionnaire qui roupille dans la nacelle. Comment l'en éjecter ?
4. Question subsidiaire : pourquoi Joystick n'a-t-il n'a jamais publié la soluce intégrale ? Moralité : aidez-moi ! Cordialement vôtre.

Réf.: N°9502, Daniéla

BATTLESPIRE (PC-CD)

Niveau 3. Jusque-là, tout allait bien mais la collection de spectres immortels du secteur commence à me taper sur les nerfs. Comment est-ce que je me débarrasse d'eux ? J'ai accès à un spectre qui veut que je fasse de la nécromancie sur lui, un autre du nom de Paxti Bittor dans la zone du cours d'eau avec la barque, je peux aussi entrer dans une salle avec un manège tournant, mais je n'ai rien trouvé de remarquable avec les autres enragés qui me font la course et me mettent des gnons chaque fois que je m'arrête pour essayer d'examiner un coffre. Toutes les indications sont les bienvenues.

Réf.: N°9503,

LEISURE SUIT LARRY 7 (PC-CD)

Après deux mois passés à arpenter les ponts du paquebot de Leisure Suit Larry VII "Drague en haute mer", je craque. Comment dénicher la valise d'Otapie dans la cale avant ? Comment obtenir la moisissure dans la douche de la chambre de Larry pour le concours de cuisine ? Par avance, merci.

Réf.: N°9504. Stef

MYST (PC-CD)

Salut ! Dans le superbe monde de Myst, je suis dans la cheminée et je n'arrive pas à trouver le code. Je me suis aidée du livre dans la bibliothèque brûlée, mais impossible de trouver le bon code. Pouvez-vous me le donner, afin de finir ce superbe jeu ? Merci d'avance à la personne qui pourra m'aider.

Réf.: N°9505, Pascaline

! Réponses

DAGGERFALL (PC-CD)

Réf.: N° 7905, 8302, 9002, 9305, Carmody, Ixtl, Bernard, Hervé

Non, ce jeu n'est pas buggé... enfin, à peine. Arrêtez de ricaner, les patches 212 et suivants rendent la chose presque stable même sous Biniou95. Beaucoup de missions, même majeures, placent l'objet de quête au hasard, et lorsque ce n'est pas le cas, le chemin est presque toujours trop compliqué pour s'en souvenir, pour cause de Donjon Hénaurme avec leviers et téléporteurs. Pour ceux que la folie guette dans une quête majeure de ce jeu merveilleux (il faut une version suffisamment récente, au besoin repêchez dag212.zip sur le CD n° 82 par exemple) : dans le répertoire du jeu, tapez "edit z.cfg", ajoutez une ligne "cheatmode 1", enregistrez et sortez. Dans les donjons, vous pouvez maintenant vous téléporter entre les différents emplacements possibles pour les objets de quête avec les deux touches à droite de P ("^" et "$") sur le clavier (lancez une "Anchor" dans un endroit connu avant pour retrouver la sortie facilement). Il paraît que dans le tombeau de Lysandus et la Mantellan Crux, ça ne sert à rien. Le fichier "patched.txt" généré lors de l'installation du patch donne les autres béquilles pour héros fatigué.

Oone

WOODRUFF (PC-CD)

Réf.: N°9108, Pilouit

En complément de ce qu'a dit David, pour avoir la syllabe temporelle (il faut que tu aies de l'eau et un chewing-gum Bouzouk), va dans la boutique Cui-Cui Ouah-Ouah et à

côté de l'horloge qui, elle-même, est à côté du perroquet. Utilise le chewin-gum sur le trou et mets l'eau dans le réservoir : un crapeau sort (ou une grenouille, on ne fait pas trop la différence) et te donne la syllabe temporelle. Si tu n'as pas la montre météo, donne le café au pochtron, à côté du bar. Le récipient pour obtenir l'eau est un chapeau que tu pourras obtenir pour la modique somme de 1 strull auprès du sage qui vend des souvenirs.

Pilouit

LANDS OF LORE (PC)

Réf.: N° 9207, Vero

Dans les Mines d'Urbish niveau 4, je crois me souvenir qu'il y a certaines galeries toutes proches qui finissent sur des effondrements. Un petit coup de pioche ? Courage, la porte à deux serrures est celle de la cachette du général rouquin, qui entre autres choses vous remettra le cube de Valean pour ouvrir la barrière dans le Haut Bois d'Opin. Avez-vous récupéré les deux épées d'émeraude (une dans les bois, l'autre dans la mine) ? Ces canifs sont les seules armes qui font quoi que ce soit aux spectres de la Tour Blanche, et même avec les deux c'est bon courage et patience... Amitiés à Bison Farceur et Dargoth pour leur aide dans Blade Runner et Betrayal.

Oone

URBAN RUNNER (PC-CD)

Réf.: N°9301, David

Tu es tout près de la fin, David. Courage ! Actionne les switchs comme indiqué sur le schéma et abaisse les switchs S2, S3 et S6 puis appuie sur le petit bouton rouge à droite des switchs pour valider. Des chiffres apparaissent, la séquence est prête à être saisie, les deux premiers codes sont MIV et CLI (1004 et 151), le troisième code est X (10), celui de KEVORK, mais tu n'a pas encore son porte-clés. Tape le code de TONY, 1004 puis utilise son porte-clés sur la zone "Validation", tape le deuxième code, celui de PAUL, 151 puis utilise son porte-clés sur la zone "Validation". Je te conseille de faire une sauvegarde pour la suite, car il va falloir être très rapide...

Thomas

RIDDLE OF MASTER LU (PC-CD)

Réf.: N°9303, Patrick

Pour l'île de Pâques : parlez au docteur Twelvetrees (il creuse). Suivez-le près d'une des statues et reparlez-lui. Parlez à la vieille femme, récupérez la bûche et mettez-la dans le cratère derrière elle. Allez sur la plage et récupérez celle qui a une forme d'oiseau. Allez aux fouilles. Lisez et récupérez la note à l'entrée de la maison, prenez aussi l'habit déchiré, le baton ainsi que la poignée dans la remise. Allez vers la statue. Placez l'habit sur l'œil (rouge) de la statue. Retournez à la plage, placez le bâton sur la bûche et poussez-le, puis allez donner l'œil de la statue à la vieille. Allez à l'agence et donnez le morceau de bois trouvé sur la plage. Retournez à l'île de Pâques voir la vieille. Donnez-lui le réveil de l'agent. Allez aux fouilles parler au docteur. Récupérez le briquet et regardez les bâtons trouvés avec l'aide de la jeune femme. Dans le journal, examinez le plan trouvé au dos de la note du docteur. Droite, droite, regardez l'étoile sur la statue, gauche, haut, haut, haut, haut, haut, regardez la mâchoire de requin. Bas, gauche, regardez le dessin de coquillage. Bas, bas, bas, gauche, regardez l'hypocampe. Droite, droite, haut, haut, droite, bas, bas, bas, bas, allez à la plage et employez la manette sur l'os puis mettez le tout à l'eau. Gauche, G, Haut, H, H, G, vous voyez un rocher rouge. Mettez l'os sur l'argile et poussez le rocher gris. Dans la fissure, prenez la tablette. Démontez l'os du bouchon et allez aux fouilles. Droite, Bas, B, B, B, B, ouvrez la fenêtre et rentrez. Prenez la bougie de droite. Attachez la corde d'allumage au fil qui pend de la porte. Mettez la bougie sur la batterie. Mettez le cordon (par terre) sur la batterie. Allumez votre briquet, mettez-le par terre et employez l'os. Sortez rapidement par la fenêtre, allez parler à l'agent et envoyez à New York l'os et l'assemblage trouvé dans la fissure. Bonne chance pour la suite (SIKKIM) !

Stéphane

DUNGEON MASTER 2 (PC-CD)

Réf.: N° 9402, XB-22

Non, l'est pas invincible le monstre final ! Il a juste le cuir épais et sa petite infirmerie à lui. Tu as peut-être vu que sur l'un des nuages, il y a une espèce de portail qu'on ne peut traverser. Bin, c'est là que le salopiot se réfugie pour se soigner quand on l'esquinte (L'a bien 1 000 points de vie; l'aut' drôle. J'aime l'entendre crier de douleur à chaque coup qu'un drône fait mouche... Merde, je deviens sadique, là !). Tactique anti-boss qui a fait ses preuves : une fois le passage dimensionnel ouvert (remise en route de la machinerie, boules de feu sur le cristal et éclairs du circuit électrique de la salle), tu remarqueras qu'il reste ouvert, même la machinerie arrêtée. Je parie que t'as déjà pris une ou deux boules de feu dans la chetron ! Cool, non ? Que dirais-tu d'utiliser les déviateurs pour balancer les bouboules dans le passage dimensionnel ? Je sais, ça paraît con comme ça... L'aut' p'tit salopard, il adore lancer des drônes, hein ? Même qu'on croirait qu'il a une vraie chaîne de montage. Bin, cassons-lui ses jouets ! Donc tu guides l'un des jets de fireball sur le passage et tu actives le levier. Te voilà à l'abri des drônes d'attaque du Boss, qui va gaspiller plein de magie pour rien. Toi, pendant ce temps-là, tu remplis la pièce de drônes défensifs pour te protéger des attaques internes. Maintenant, t'es peinard pour peaufiner le plan d'attaque. Prépare d'avance, sans les lancer, des sorts à force maximale, genre drône d'attaque, nuage de poison pour tous tes compagnons. Dors, bouffe, et récupère tes points de sort pendant que l'aut' esquimo s'escrime à envoyer des drônes à la casse. On est prêt ? Alors tu arrêtes le machin lance-boules, t'attends 2 secondes (ça a de l'inertie, ces trucs-là) et tu sors par le passage. Tu avances de 2, 3 pas, stop ! Regarde sur ta gauche. Il y a un nuage séparé de toi par le vide. Attends un peu en fabriquant des drônes attaquants. Oh, mais qui qu'on voit rappliquer ? L'aut' pingouin ! Il a l'air fin, sur son nuage, tiens ! Comme tu le vois et qu'il ne peut traverser pour t'attaquer, tu n'as qu'à te déplacer latéralement pour éviter ses missiles, et quand tu es en face de lui, arrose-le bien de poison et de drônes... Une fois tes points de sort épuisés, rentre dans la salle. Remets en marche le lance-boulettes. Bouffe, bois, dors, prépare des sorts... Quand tu es prêt, rebelote. Au bout d'un moment de ce manège, tu vas t'apercevoir que l'aut' zozo, il a comme une timidité pour s'approcher au bord du nuage. Il fait moins le faraud pass' qu'il se sent faible et pense plus qu'à aller se soigner. Alors là, je crie "Tallyhoo !!". Rejoins-le sur son nuage, pour donner le coup de grâce en personne. En même temps, transforme tous tes points de magie en drônes offensifs pendant que tu rappliques sur son nuage et là, attaque-le au corps à corps. Après quelques essais, tu auras droit à la séquence finale. Pas génial, tout ça Msieur FTL ! Camarades, libérez les dragons. Rendez-nous nos momies ! Halte à l'abus de drônes, et vive DM1 !

Furax

Jeux Crack

En fait, on vous l'avait caché mais Jeux Crack est bien une vraie marque de biscottes et pas une rubrique "trucs" ! D'ailleurs, y a même pas de vrais morceaux d'astuces dedans. N'y participez pas... N'envoyez surtout pas d'astuces, patches, cheats pour vos jeux favoris. Ne marquez pas vos coordonnées sur la feuille. Soyez le plus incompréhensible possible (version ZX80657rev B2, jeu en Swahili sous CPM, clavier Dvorak, etc.). Une fois ce travail mal fait, ne nous expédiez surtout pas vos astuces. On s'en fiche, d'abord... Même que l'adresse c'est plus : Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Si vous insistez pour nous envoyer vos bidouilles, n'oubliez pas de mettre dans l'enveloppe un billet de 50 F par crack à publier ou 300 F pour une soluce de jeu, comme ça on partira aux Seychelles (NDLR : je me disais aussi...).

JEDI KNIGHT MYSTERIES OF THE SITH (PC-CD)

Comment, vous ne saviez pas ! Il y a un niveau secret dans la VO de MOTS. Pour l'obtenir, suivez les instructions suivantes :

1. S'il n'existe pas, créez le répertoire "Episode" dans votre répertoire de jeu.
2. Dans "Episode", créez un autre répertoire nommé "MotS Secret Level"
3. Décompactez le fichier UNSUPPORTED.ZIP, que vous pouvez trouver sur le CD-ROM de Mysteries of the Sith en : GameData/ Resource/ Video avec PKUNZIP, WINZIP ou tout décompacteur reconnaissant le format ZIP.
4. Normalement, vous venez d'obtenir les répertoires "Jkl" et "Cog". Copiez-les dans le répertoire "MotS Secret Level".
5. Cliquez avec le bouton droit, et déplacez le fichier "episode.jk" (option "transférer ici") dans le répertoire "MotS Secret Level".
6. Pour jouer au niveau secret, lancez le jeu normalement. Choisissez "Single Player" puis "New Game". Choisissez "MotS Secret Level" dans la liste des épisodes. À vous de jouer !

Ian Duo

INTERSTATE '76 NITRO PACK (PC-CD)

Pour les cheats suivants, il faut entrer le code à la place de votre nom, puis prendre la voiture nommée Phaedra Rattler :

Jouer avec une montgolfière	hotair
Jouer avec un OVNI	thetruthishere
Jouer avec un hélico	retpocileh
Jouer avec un tank	knat

Pour avoir un périmètre de radar plus grand, laissez appuyés Control et Shift et tapez THIRDNOSTRIL.

Voxel666

DIE BY THE SWORD (PC-CD)

Appuyez et maintenez la touche F1 pendant que vous tapez un code :

MUKOR	Mode Dieu
DEDLY	Donne des armes plus puissantes
GOLRG	Le personnage grossit
BTINY	Le personnage devient petit
SILKY	Gèle les ennemis
PEACE	Tue les ennemis

Mathieu

BALLS OF STEEL (PC-CD)

Quelques codes pour le meilleur flipper réalisé jusqu'ici sur PC, je veux bien sûr parler de Balls of Steel :

- Ces codes sont à utiliser pendant une partie en appuyant sur la touche "Imprime Écran" de votre clavier. Mais attention, en utilisant ces codes, vos scores n'apparaîtront pas dans la table des High Scores, ce qui est une très bonne chose d'après moi.
- De plus, vous pouvez modifier la table des scores ainsi que le nombre des points nécessaires pour enclencher le Powerball, en éditant la base de données grâce au Regedit.exe se trouvant dans le répertoire Windows. Une fois dans la base de données, trouvez Balls of Steel et modifiez les valeurs qui vous intéressent.

BARBARIAN

CODES	**EFFETS**
GRAND CANYON	Ball blocker
LAST LEGS	Dernière balle
MORLOCK	Allonge temps
ELOI	Réduit temps
PITCHFORK	Ajoute points
WHODUNNIT	Gift of the god
BUCKET	Death saver
COUCH POTATO	Video mode
FREAKSHOW	Extraball
DRY	Earth mode
COOL	Air mode
WET	Water mode
HOT	Fire mode
T-MINUS 1	Diamond mode
T-MINUS 2	Saphire mode
T-MINUS 3	Ruby mode
T-MINUS 4	Opal mode
T-MINUS 5	Emerald mode
YORICK	Portal mode
NEW YORK	Ouvre citadelle
TRIPLETS	3-ball
WARP CORE	Powerball

DARKSIDE

Codes	Effets
GRAND CANYON	Ball blocker
LAST LEGS	Dernière balle
MORLOCK	Allonge temps
ELOI	Réduit temps
PITCHFORK	Ajoute points
WHODUNNIT	Command decision
BUCKET	Kickback
COUCH POTATO	Video mode
EVIL TWIN	2-ball
FREAKSHOW	Extraball
T-MINUS 1	Target practice
T-MINUS 2	Bug hunt
T-MINUS 3	Guard duty
T-MINUS 4	Xenophobia
T-MINUS 5	Meteor storm
T-MINUS 6	Rescue
T-MINUS 7	Showdown
T-MINUS 8	Final assault
TRIPLETS	3-ball
WARPCORE	Powerball
NERF GUN	Super canon
POPCORN	Super pops
ROACH MOTEL	Crawler attack

DUKE

Codes	Effets
GRAND CANYON	Ball blocker
LAST LEGS	Dernière balle
MORLOCK	Allonge temps
ELOI	Réduit temps
PITCHFORK	Ajoute points
WHODUNNIT	Mystery bonus
BUCKET	Kickback
COUCH POTATO	Video mode
FREAKSHOW	Extraball
T-MINUS 1	Come get some
T-MINUS 2	Let's god sort'em out!
T-MINUS 3	Nukem'til thew glow
T-MINUS 4	Blast'em into space
T-MINUS 5	Hail to the king, baby
T-MINUS 6	More guts, more glory
T-MINUS 7	Final duke

GATEKEEPER	Donne les 3 passes
MEAT MARKET	Select pickup

MUTATION

Codes	Effets
GRAND CANYON	Ball blocker
LAST LEGS	Dernière balle
MORLOCK	Allonge temps
ELOI	Réduit temps
PITCHFORK	Ajoute points
WHODUNNIT	Mystery bonus
BUCKET	Kickback
COUCH POTATO	Video mode
FREAKSHOW	Extraball
T-MINUS 1	Red alert
T-MINUS 2	Atom smashing
T-MINUS 3	Feed the beast
T-MINUS 4	High voltage
T-MINUS 5	Radiation leak
T-MINUS 6	Mutation
T-MINUS 7	Outbreak
POPCORN	Super pops
TOADSTOOL	Toxic spores

FIRESTORM

Codes	Effets
GRAND CANYON	Ball blocker
LAST LEGS	Dernière balle
MORLOCK	Allonge temps
ELOI	Réduit temps
PITCHFORK	Ajoute points
WHODUNNIT	Mystery bonus
BUCKET	Kickback
COUCH POTATO	Video mode
FREAKSHOW	Extraball
T-MINUS 1	Countdown
T-MINUS 2	Freeway chaos
T-MINUS 3	Bomb scare
T-MINUS 4	Waterfront
T-MINUS 5	Airport
T-MINUS 6	Subway alert
T-MINUS 7	Arson attack
T-MINUS 8	Firestorm
ROAD RAGE	Car chase

Mott

INCOMING (PC-CD)

Voici comment avoir le plus de points possible dans ce jeu aux effets graphiques impressionnants : avec un éditeur hexadécimal, ouvrez une sauvegarde qui a déjà été utilisée (...\Incoming\Save*.sav) et remplacez les chiffres des offsets 12 et 13 (C et D en hexa) par FF.

Benoît

FALLOUT (PC-CD)

Petit truc vachement important pour Fallout :
- Si vous êtes comme moi accro à Fallout, vous aurez sans doute remarqué que plus vous pouvez trimballer de quincaillerie, plus vous pouvez faire du commerce et ainsi récupérer plein de brouzoufs. Or, vous ne pouvez transporter qu'une quantité limitée d'objets. Ainsi, l'astuce consiste-t-elle à recruter le plus vite possible un NPC et à lui refiler tout ce qui ne vous est pas indispensable (plusieurs armures, etc.). Il suffit pour cela de lui parler, puis de cliquer sur l'icône "Troc" et de tout lui donner sans rien en échange (ou pour une somme dérisoire), vous pourrez ainsi lui donner une quantité illimitée d'objets divers et surtout très lourds. Ensuite, quand vous aurez besoin de ces objets, usez de votre capacité "voler" sur lui. Ça ne vous donnera pas de mauvaise réputation et ça marche à chaque fois. Attention, surtout faites très attention à son état de santé, car s'il meurt, alors vous vous retrouvez avec une multitude d'objets impossibles à ramasser et qui seront pour ainsi dire perdus.
- Dès le début du jeu, n'hésitez pas à donner vos armes les plus puissantes (mitraillettes, etc.) au NPC. Il a souvent plus de points d'action que vous, et tire mieux. Enjoy!
- Enfin, voici une petite astuce pour vous remplir les poches de fric : quand vous avez une bonne compétence de troc (environ 65 %), il est possible d'arnaquer les marchands. Parlez à quelqu'un et proposez-lui de faire un peu de commerce. L'écran de troc apparaît. Posez alors un objet de votre inventaire. Sa valeur s'affiche en bas. Prenez alors le même objet dans l'inventaire du personnage et posez-le sur la table. Son prix s'affiche en bas et il est inférieur à celui de votre objet. Prenez alors le nombre de capsules pour que la somme de celles-ci et de l'objet du personnage adverse soit égale au prix de votre objet. Faites alors la transaction, et vous vous retrouverez avec de l'argent en plus, et toujours votre objet. Répétez ceci autant de fois que vous voulez. Exemple : vous avez une armure de métal d'une valeur de 1 100 capsules et l'armure de métal du personnage vaut 1 000 capsules. Prenez 100 capsules dans son inventaire pour arriver à une offre équitable (1 100 des deux côtés). Vous aurez toujours l'armure en métal, mais également 100 capsules en plus.

Arès, l'affreux

PRIVATER 2 THE DARKENING (PC-CD)

Ça vous plairait de niquer tout le monde à grands coups de bombe H ? Vous voulez que l'action soit plus grande ? Balancez-en une et dépêchez-vous de faire un saut (touche J) pendant que la bombe est encore active (sinon, ça marche pas). Les quidams du prochain waypoint vont voir deux lumières à la fois : celle de votre saut, et celle de la bombe. Y crèveront tous comme des cons.

La Chose

HEXPLORE (PC-CD)

Voilà quelques beaux rutabagas bien frais, tout juste sortis de terre, valables pour la démo d'Hexplore du CD n° 93 de Joystick, mais normalement cela doit marcher pour la version commerciale. Les chiffres d tableau correspondent aux offsets déc maux qu'il faut modifier. Il suffit pour cel d'éditer votre sauvegarde et d'inscrire l nombre que vous trouverez à l'offse vie/exp maximale à l'offset de la vie/ex totale et de la vie/exp pour avoir de personnages gonflés à bloc. Pour le marqueurs du Petit Poucet, vous pouvez pa exemple mettre C8 pour en avoir 200, ce qu est suffisant.

	AVENTURIER	ARCHER	GUERRIER	MAGICIEN
Vie	232468	233444	234420	235396
Vie totale	232356	233332	234308	235284
Vie maximale	232360	233336	234312	235288
Expérience	232456	233432	234408	235384
Exp. totale	232400	233376	234352	235328
Exp. max.	232404	233380	234356	235332
Marqueur du Petit Poucet	232876	233864	234816	235804

Et voilà, avec ça, si vous n'arrivez pas a bout de ce jeu formidable, allez voir un psy

Rona

ARMY MEN (PC-CD)

Commencez par appuyer sur Echap, e entrez les codes suivants :

Perdre la mission	succumb
Gagner la mission	triumph
Afficher vue de l'adversaire	omniscient
Explosion du bouton droit	pyromancer
Soutien aérien à fond	aeroballistic
Invincibilité	invulnérable
Adversaires en pause	paralysis
Plein de munitions	plethora
Mode furtif	occultation
Active pas mal de trucs	kahuna

Voxel66

SCREAMER (PC-CD)

Des codes pour cet ancien, mais bon je qu'est Screamer. À taper à l'écran principa (dans les menus) en QWERTY au besoin. Si la saisie du cheat est réussie, une voi dit "so you want to play dirty". NB : Le codes restent inscrits dans le fichie "CHOICE.DAT". Pour revenir au je normal, vous devrez donc supprime "CHOICE.DAT".

INVER	6 circuits dans les deux sens (soit 12 pistes)
TAZOR	Voiture secrète : Bullet car
ABURN	Vos adversaires ont des Bullet cars
MONTY	Obstacles et barrières transformés en nanas et lapins
JOINT	Idem, mais avec des caisses (en bois)...
VTELO	Les 6 circuits sont accessibles
CLOCK	Arrête le chronomètre
UPDOWN	Inversion d'écran, pour rouler au plafond

Cdt Adama

BATTLEZONE (PC-CD)

Voici quelques cheat codes.
Maintenez Shift + Ctrl puis tapez :

BZBODY	Énergie à donf
BZRADAR	Avoir toute la carte
BZTNT	Avoir une armure à donf

Dab Corp:)

GTA (PC-CD)

- Pour avoir les armes que vous souhaitez, recherchez dans le fichier MISSION.INI contenu dans le répertoire GTADATA, la ville que vous souhaitez modifier (ex: Liberty City, San Andreas et Vice), puis recherchez le mot POWERUP. Ce mot est suivi d'un premier chiffre indiquant le type de bonus, puis d'un nombre correspondant au nombre de munitions de l'arme (ne pas mettre plus de 99 pour les armes). Le chiffre 1 correspond au pistolet, le 2 à la mitraillette, le 3 au lance-roquettes et le 4 au lance-flammes.
-Pour accéder aux chapitres suivants, recherchez dans le même fichier le nom de la ville puis le mot SCORE une première fois. Il est suivi d'un chiffre (1000000 pour la première ville) qui correspond au score à obtenir pour passer au niveau suivant. Mettez par exemple le nombre 10. Recherchez le mot SCORE suivant et inscrivez le même nombre que vous aurez précédemment tapé. Enregistrez le fichier et lancez GTA. Lorsque votre score sera supérieur au nombre que vous aurez entré, il deviendra rouge et une flèche de la même couleur vous indiquera la direction à suivre pour finir le niveau.
- Dans la version française complète (et certainement la démo), pour obtenir des filles comme autres personnages, commencez par configurer le jeu en langue anglaise. Lancez le jeu, choisissez votre nana puis quittez le jeu par Escape (Echap). Allez remettre le jeu en français. Recommencez une partie sans choisir de nouveau personnage, et voilà, vous gardez votre nana.
-Obtenir un camion de pompiers en version Démo et certainement en version complète : alignez une série de voitures (celles de votre choix). Prenez une arme (de préférence une mitraillette). Tirez sur les voitures, jusqu'à ce que leurs propriétaires s'en aillent. Ceci fait, faites exploser ces mêmes voitures. Attendez sagement auprès des voitures, jusqu'à ce qu'un camion de pompiers se ramène et éteigne tout ça. (Il faut quand même attendre assez longtemps). Faites déguerpir le conducteur du camion en tirant dessus (le camion de pompiers) et prenez le contrôle de ce merveilleux véhicule. PS : (Regardez l'uniforme du pompier, marrant, non ?). Faites péter vous-même votre camion de pompiers à l'aide d'une mitraillette, un autre camion de pompiers arrivera. (Le camion de pompiers éteint l'autre véhicule de pompiers. Encore plus délirant n'est-ce pas ?)

Fabrice, Antoine

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP (PC-CD)

Voici un ou deux codes en plus de ceux déjà publiés (Joy n° 90). Pour utiliser les cheat, tapez les codes à la place du nom du joueur en mode QWERTY, au besoin.

CMGARAGE	Avoir le Tank et la Flexmobile
CMMICRO	Vue du dessus style Micromachines
JHAMMO	Tous les circuits

Arnaud

WARHAMMER, DARK OMEN (PC-CD)

- En solo, vous commencez à en avoir marre de voir vos troupes volatilisées par n'importe quel zombie de pacotille, alors faites comme moi.. crackez !! Pour avoir les troupes d'élite et par un moyen assez simple, éditez avec Hedit votre sauvegarde intitulée Darkomen.0xx (où xx est le n0 de la sauvegarde et non de l'emplacement dans les slots du menu load/save) ; vous voyez le nom de la sauvegarde au début, puis descendez et vous apercevrez les noms de vos différents chefs de troupes dans la partie de droite puis plus bas les caractéristiques de l'unité dans la partie de gauche sous la forme par exemple de : 04 04 03 03 03 01 03 01 07 pour Morgan Bernhard et à chaque troupe correspond une série de 9 couples. Il suffit de mettre 09 09 09 09 09 09 09 09 09 à chaque troupe (et aussi à son commandant dans certains cas, il est inscrit plus près du nom)... et alors là, le Dread King n'a qu'à bien se tenir !!
- Encore une autre petite modif pour Dark Omen. Pour avoir un peu plus de brouzoufs en solo, mettez FF FF à l'offset 652 de la sauvegarde se trouvant dans le répertoire savegame, et pour avoir la pire armée en multi (attention les batailles de la mort !!) mettez FF FF à l'offset 148 d'une armée sauvegardée qui se situe en \GameData\2parm\army000.arm pour la première, les armées suivantes sont appelées army002.arm, etc.

WoRgLa Zen Thar

FORSAKEN (PC-CD)

Éditez une de vos sauvegardes, puis à l'offset 26 mettez FF pour avoir 255 vies !!! (toujours en éditant une de vos sauvegardes). Si vous êtes au level "nps-sp0l" par exemple, remplacez-le par "thermal" ou un autre des noms suivants pour changer de niveau.

1 vol2
2 asubchb
3 nps-spo1
4 thermal
5 fedbankv
6 pship
7 spc-sp0l
8 bio-sphere
9 nukerf
10 capship 11 = space 12 = high
13 military
14 azt-sp01 (dernier niveau standard)
15 azchb (niveau secret ?)

Dab Corp:)

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 (PC-CD)

Quelques astuces hexadécimales :
Éditez votre fichier de sauvegarde qui se trouve dans le répertoire "GAMES", à l'intérieur du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (en théorie "PROGRAM FILES/HEROES2/GAMES"). Il faut savoir que les sauvegardes de jeu standard portent l'extension "*.GM1" et que les sauvegardes de jeu en campagne portent l'extension "*.GMC".
- En mode "CAMPAIGN", mettez "7F9698" à l'offset "1199 (4AF)" pour obtenir 9999999 pièces d'or.
- En mode "STANDARD", mettez "7F9698" à l'offset "872 (368)" pour obtenir 9999999 pièces d'or.
Voici d'autres offsets de ressources pour le mode "STANDARD". Mettez "FFFF" pour obtenir plus de 65 000 points dans chacune d'elles.

- Bois	"848 (350)"
- Mercure	"852 (354)"
- Fer	"856 (358)"
- Soufre	"860 (35C)"
- Cristal	"864 (360)"
- Rubis	"868 (364)"

Thomas

PHANTASMAGORIA 1 (PC-CD)

- Dans la chambre du bébé, (2e étage, 1re porte à droite), essayez de double-cliquer (très vite) sur la photo. Ça sert pas à grand-chose, mais c'est rigolo.
- Au chapitre 5, y a plein de trucs qui servent pas à grand-chose, mais qui sont rigolos. Je les rappelle au passage. Allez donc voir :
Le miroir de la salle à manger
Le miroir dans la salle secrète, au 3e étage
Le miroir dans la chambre des tortures (à côté du labo de Don)
Le tonneau dans la cave...
Hum, c'est bon !
La fontaine dehors, près de la sortie de la salle à manger
La séance de spiritisme (important !).
Normalement (ça c'est pas connu de tout le monde), une rose devrait apparaître près de l'espèce de petite cabane qui est près de la fontaine (le passage secret du dragon doit

être ouvert, et on doit avoir vu tout ce que j'ai cité). Allez la voir ! Voilà. Tout ça ne sert pas à grand-chose, mais c'est rigolo.

La Chose

POWERBOAT RACING (PC-CD)

Tapez SMIL à la place de votre nom pour obtenir un nouveau bateau (un bateau téléguidé). PS : Cette astuce a été testée sur la version anglaise, mais elle fonctionne peut-être sur la version française (essayez avec S,IL).

Sylvain

INCOMING (PC-CD)

Il existe trois modes différents pour cheater, les voilà :

1. Entrez ces codes en laissant Shift appuyé :

solidasarock	Invincibilité
invunerability	Invincibilité
flatbroke	Désactive les ombres
gouraud	Active le mode graphique Gouraud
oldmacdonald	Protège la ferme contre les vaches sauteuses
flymetothemoon	Course sur la lune
haveall	Tous les objets
superdaisy	Vous tuez tout en un seul coup
supershoot	Comme superdaisy
infinitelives	Vies infinies
infiniteweapons	Armes infinies
masteroftheuniverse	Activer les textures
wirewewaiting	Désactive les textures
whatsthepoint	????

2. Appuyez sur ces touches pour activer les cheats :

[F2]	Tirs faciles
[F3]	Invincibilité
[F4]	Vies infinies
[F5]	Armes infinies
[F6]	Smart bomb
[F7]	Quitter
[F8]	Sauvegarder la partie
[F9]	Recharge partie précédemment sauvegardée
[F10]	Affiche les frames/seconde
[F11]	Recommencer la partie

3. Entrez "numberonedacrestreet" dans le menu principal. Des options de triche vont alors apparaître dans le menu.

Voxel666

FIGHTING FORCE (PC-CD)

Voici quelques astuces et conseils pour Fighting Force. Tout d'abord, il faut savoir que pour attraper un ennemi, il faut appuyer sur la touche pour aller en avant, et sur la touche pour mettre un coup de poing arrière.

CDPG	Coup de poing
CDPD	Coup de pied
AV	Avant
AR	Arrière
ST	Saut
CR	Courir

COUPS SPÉCIAUX :

[HAWK]

PROJECTIONS :

Attrapez un ennemi et appuyez sur les touches de :

CDPG	Enchaîne les coups de poing (appuyez plusieurs fois)
ST	Lancé
CDPD	Enchaîne les coups de genoux (appuyez plusieurs fois)
CDPG AR	Coup de boule
AV + CDPG AR	Lancé

ENCHAINEMENTS :

Plusieurs CDPG plusieurs CDPD plusieurs CDPG AR

POUVOIR :

ST + CDPG	Coup de pied à 360°
CDPD + ST	Coup de pied sauté
CR + CDPG	Glissade
CR + CDPD	Coup de pied sauté

[SMASHER]

PROJECTIONS :

Attrapez un ennemi et appuyez sur les touches de :

CDPG	Brise-tête
ST	Lancé
CDPD	Uppercut
CDPG AR + CDPG	Lancé
CDPD	Brise-dos

ENCHAINEMENTS :

Plusieurs CDPG

Plusieurs CDPD

Plusieurs CDPD AR

POUVOIR :

ST + CDPG	Super coup de poing
CDPD + ST	Coup de genou sauté
CR + CDPG	Roulé boulé
CR + CDPD	Saut de l'ange

[MACE]

PROJECTIONS :

Attrapez un ennemi et appuyez sur les touches de :

CDPG	Enchaîne les coups de poing (appuyez plusieurs fois)
ST	Lancé
CDPD	Coup de genou
CDPG AR	Lancé
AV + CDPG AR	Lancé

ENCHAINEMENTS :

Plusieurs CDPG

Plusieurs CDPG AR

POUVOIR :

ST + CDPG	Balayette
CDPD + ST	Coup de pied sauté
CR + CDPG	Glissade
CR + CDPD	Coup de pied sauté

[ALANA]

PROJECTIONS

Attrapez un ennemi et appuyez sur les touches de :

CDPG	Lancé
ST	Lancé
CDPD	Coup de genou
CDPG AR	Lancé
AV + CDPG AR	Uppercut

ENCHAINEMENTS :

Plusieurs CDPG

Plusieurs CDPD

Plusieurs CDPG AR

POUVOIR :

ST + CDPG retourné à 360°	Double coup de pied
CDPD + ST	Coup de pied retourné
CR + CDPG	Glissade
CR + CDPD	Coup de pied à 360°

EMPLACEMENTS DES ARMES LOURDES :

- Vous trouverez un bazooka, après avoir cassé la voiture de police au 1er niveau.
- Après avoir battu le conducteur du poids-lourd (c'est le 1er boss), vous pourrez choisir votre chemin, prenez le chemin de gauche (Bronx), à un moment, vous verrez un bus. Un ennemi le fera exploser, tuez-le et prenez son bazooka.
- Après avoir battu le boss dans la station de métro, choisissez de prendre le métro de gauche (base aérienne). Après avoir cassé le grillage, allez dans le hangard de gauche, il y a un avion avec une mitrailleuse à l'avant, cassez l'avion et récupérez cette super arme.
- Après avoir battu le boss dans la station de métro, choisissez de prendre le métro de droite (base navale). Une fois sur la plate-forme qui est sur l'eau, cassez les deux colonnes à droite et à gauche. Vous récupérerez deux lance-fusées.

ASTUCE : pour battre facilement les ennemis qui ont une barre d'énergie importante (boss, cryo...), il faut commencer une partie avec Hawk. Attrapez cet ennemi et appuyez sur le bouton de coup de pied jusqu'à ce qu'il meure (Hawk ne le lâchera pas, car le nombre de coups de genou n'est pas limité). Bug du jeu ou pas, en tout cas ça marche.

David

SEVEN KINGDOMS (PC-CD)

Pour accéder au Cheat Mode, tapez Shift + 3 fois la touche "1" + 3 fois la touche "2" + 3 fois la touche "3". Une fenêtre apparaîtra pour confirmer votre code (attention : il faut utiliser les touches qui se trouvent au-dessus des lettres), puis :

- Tapez M pour plus de villageois

Pour les autres codes, voir le Booklet du Joy n° 93.

Daveman2

Jeux Crack

Lord Casque Noir

Tout ce qu'il faut savoir !

Je profite du lancement de Joystick Soluces, pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

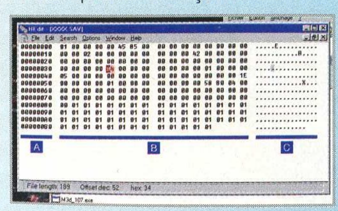
QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

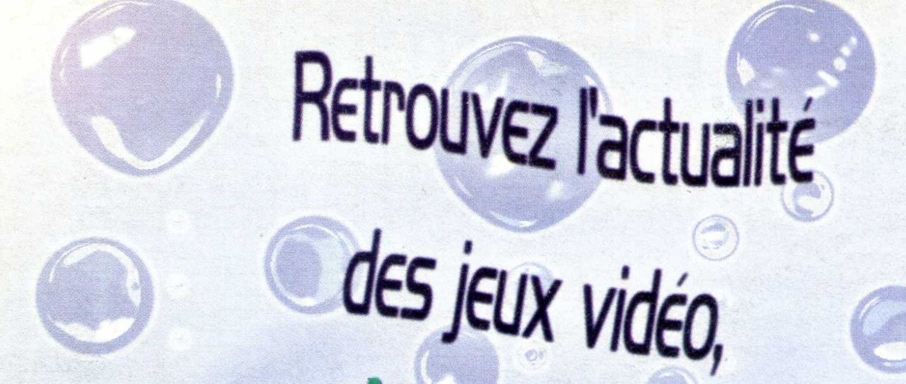
Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :



La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs. Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–


Retrouvez l'actualité
des jeux vidéo,